

ORDEM PARANORMAL

ARQUIVOS SECRETOS



CONTEÚDO
OFICIAL



O PARANORMAL NÃO VEM PARA A NOSSA REALIDADE DE MANEIRA FÁCIL...

POR MUITAS ERAS, TODAS AS EVIDÊNCIAS DE NOSSAS
DESCOBERTAS SOBRE O OUTRO LADO FORAM DESTRUÍDAS,
CENSURADAS OU MANTIDAS SOB SIGILO ABSOLUTO.

MUITOS DE NOSSOS MELHORES AGENTES
SACRIFICARAM SUAS VIDAS PARA QUE ESSES SEGREDOS
E DOCUMENTOS NÃO CAÍSSEM NAS MÃOS ERRADAS.

POUCAS PESSOAS TÊM ACESSO A ELES.

A PARTIR DE AGORA, VOCÊ É UMA DELAS.

BOAS-VINDAS, AGENTE, AOS
ARQUIVOS SECRETOS DA ORDO REALITAS.

ORDEM
PARANORMAL

ARQUIVOS SECRETOS

PACOTE DE
CONTEÚDO OFICIAL

ARQUIVOS SECRETOS

CRIAÇÃO

Cellbit

DESENVOLVIMENTO

Cellbit, Dan Ramos,
Guilherme Dei Svaldi,
Karen Soarele,
Miguel Souza, Stefano P.,
Thales "Bif" Cunha

EDIÇÃO

Guilherme Dei Svaldi

ARTE DA CAPA

Rodrigo Lopes

ARTE INTERNA

Akila, Dan Ramos, Heitor Aquino,
Janio Garcia, Kael Silva,
Lara "Rarinha", Leonardo Wyrnist,
Marcos "Gnomarc" Vasconcelos,
Mel Martins, Rod Mendez, Rodrigo Lopes,
Vic Terra, Victor "AST" Trindade,
Yasmim Furtado

DIREÇÃO DE ARTE, LAYOUT E DIAGRAMAÇÃO

Dan Ramos

REVISÃO

Jacqueline Dal Bosco

EXTRAS

Alice Schiavoto, College of Loop,
Dan Ramos, Felipe Bachesque,
Gabriela "Louie", Guilherme "Guimocore"

EDITOR EXECUTIVO

Miguel Souza

EDITORA-CHEFE

Karen Soarele

DIRETOR-GERAL

Guilherme Dei Svaldi

EQUIPE ORDEM PARANORMAL

Ajottinha, Akila, Alice Schiavoto,
Alison "tan" Marcico, Camilo "ArtCorvus
Junior, Camz Paiva, Cleqt, Cleysoncafe,
Danilo "Orenjiro" Murakami, Eloá Picon,
FariaLuth, Gui Motta, Ivo "Eddu" Zanin,
João Dutra, João G. "Bonees" Santos,
Jonatas "Jottah", Kael Silva, Lara
"Rarinha", LazukiArt, Leonardo Wyrnist,
Luna Gallo, Luziano, Marcos "Gnomarc"
Vasconcelos, Matthew "Cinemagrath"
Magrath, Mel Martins, Meri Bentemuller,
Mila Garcia, Noblezito, peshie.r, Pitepx,
Rodrigo Lopes, Stefano P., Thales "Bif"
Cunha, Victor "AST" Trindade, Vinicius
"Oceanin" Rafael.

EQUIPE JAMBÔ EDITORA

Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi,
Leonel Caldela, Akila Gabriel,
Ana Júlia Gamla, Anderson Dornelles,
André Schwertz, Bruno Piñeiro, Dan Ramos,
Dani Marques, Davide Di Benedetto,
Elisa Guimarães, Gabriel Adam,
Gabriel Menezes, Isabelle Gomes,
Jacqueline Dal Bosco, Jaime de Andruart,
José Cerqueira, J. M. Trevisan,
Karen Soarele, Laura Reginin,
Laura Souza, Leticia Mendes, Marcelo
Cassaro, Marcus Vinícius, Marina Alvarez,
Marlon Vernes, Matheus Rocha,
Miguel Souza, Priscilla Souza,
Richelly Kotik, Samuel Anklaam,
Simone Rocha, Tatiana Gomes,
Thiago Rosa, Tiago Guimarães,
Tiago Orib, Vic Terra,
Vitória Cernicchiaro e Yasmim Borges.

Arquivos Secretos é Copyright

© 2022-2025 Jambô Editora Ltda.

Todos os direitos reservados.

A Agatha mandou avisar: proibida a
reprodução deste conteúdo por qualquer
meio, incluindo rituais.



Rua Coronel Genuíno, 209
Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br

 @jamboeditora

SUMÁRIO

8



AGATHA

Desvende o passado assombroso da ocultista mais querida de **Ordem Paranormal**.

20



OS TRANSTORNADOS

Tudo sobre o culto, com história, fichas (incluindo a equipe do Hexatombel) e ganchos de missões.

60



CONTEÚDOS BÔNUS

Uma análise da narrativa de *Hexatombe* e as fichas de dois NPCs da série.

42



RITOS & MALDIÇÕES

Use os poderes de Agatha e dos Transtornados em seu personagem!

72



MURAL DOS AGENTES

Descubra como enviar seu próprio conteúdo para os próximos pacotes!

Ordem Paranormal começou com uma história simples que, depois de muito amor e trabalho, cresceu para se tornar um universo com centenas de personagens e segredos. Eu sinto que escrever sobre *Ordem* hoje é mais como abrir um portal para espiar uma dimensão viva do que “inventar” novas histórias.

É com esse sentimento em mente que desenvolvemos os *Arquivos Secretos*.

A ideia desse projeto começou há muitos anos, em 2023. Desde então, ele passou por inúmeras reuniões, testes e “refações”, até chegar a esta versão, que nos deixou realmente satisfeitos e nos vai permitir expandir esse mundo de forma canônica, tanto com meu trabalho quanto com as perspectivas de outras pessoas talentosas — mas nunca destoando da visão original e com tudo sendo aprovado diretamente por mim.

Acima de tudo, estou empolgado para explorar partes de *Ordem* que eu nunca conseguiria mostrar nas séries de RPG. Personagens e núcleos que merecem e tem um potencial gigantesco, mas que ainda não tiveram tanto espaço em outras mídias. Além de, é claro, detalhar e expandir os conteúdos que aparecem nas temporadas, como fichas de NPCs, backstories, curiosidades, mecânicas originais, etc.

Cada pacote dos *Arquivos Secretos* vai abordar um tema específico do universo de *Ordem Paranormal*, com diversos conteúdos relacionados a ele.

Neste primeiro pacote, nosso tema é “Agatha e Os Transtornados”. *Ordem Paranormal* só existe porque Agatha Volkommenn existe, e eu não podia deixar de dar destaque à minha menina inconsequente, que me acompanha desde os primeiros passos dessa jornada.

Temos três conteúdos principais:

- O conto de origem da Agatha, que eu escrevi em 2020, durante *O Segredo na Floresta* (mas no qual dei uma boa revisada agora em 2026);
- Uma matéria sobre os Transtornados, com informações sobre o culto, fichas de membros e ganchos de missões;
- E uma matéria com novas regras e opções para personagens, baseadas nos poderes da Agatha e dos Transtornados.

Também temos dois conteúdos bônus, em homenagem ao fim de *Hexatombe*: uma análise da narrativa da série, escrita por **Karen Soarele**, cuja leitura me deixou bastante emocionado, e as fichas de Cleo e Cristino, que, embora não sejam Transtornados, participaram do Hexatombe como parte dessa equipe.

Tudo isso sob a direção artística de **Dan Ramos**, um dos maiores artistas com o qual já tive o prazer de trabalhar.

O caminho até aqui foi difícil, e nem sempre vamos acertar todas as vezes. Mas eu, a Jambô e a nossa equipe inteira estamos determinados a criar conteúdos feitos com a máxima dedicação e qualidade para satisfazer a todos os fãs de *Ordem*, seja você um jogador de RPG que adora mecânicas e combos, seja você alguém que ama essa história, o mundo e os personagens.

Não existe maneira certa de aproveitar algo que você ama.

Esperamos que goste.



Rafael “Cellbit” Lange

Criador de *Ordem Paranormal*

O conteúdo que você tem agora em mãos
é estritamente confidencial.

Muitos agentes deram suas vidas para reuni-lo.

Honre o legado deles.

AGATHA



Por Cellbit



EU NÃO GOSTO DE OLHAR PARA TRÁS.

Tentar reviver momentos que eu preferia esquecer... É como me machucar de propósito, e só uma idiota faria isso, certo? Não é como se eu precisasse de mais uma ferida aberta. Mas, de noite, quando fecho os olhos, ainda consigo escutar a minha voz. Não essa. A outra voz.

"Todo mundo tem o que merece."

Era tudo que eu conseguia repetir pra mim mesma. Uma das últimas coisas que ouvi minha mãe falar. Naquela escola, pensar nisso era a única coisa que me levava pra frente, enquanto eu ignorava as piadinhas e os sussurros dos outros alunos ao meu redor.

A biblioteca da escola Nostradamus era meu refúgio. Eu nem gostava tanto de livros, mas ser voluntária me mantinha longe daquele apartamento vazio e com o cheiro dos corpos que minha mãe havia escondido.

E apesar de não ligar muito pros livros, é impossível negar que eles foram os responsáveis pela melhor parte da minha vida.

Afinal... ela adorava ler.

Lina. A única pessoa que realmente olhava pros meus olhos.

Na verdade, talvez fosse o contrário. Acho que ela era a única pessoa que eu tinha coragem de olhar de volta.

Sempre que nos encontrávamos na biblioteca ela perguntava "Sentiu saudades?", em vez de dar bom dia como uma pessoa normal, e então seguia com uma piadinha idiota que provavelmente tinha visto no Twitter na noite anterior, antes de dormir.

Lembro dela toda orgulhosa falando que tinha pedido pra diretoria fazer alguma coisa com os meninos que não paravam de me infernizar. Ela pediu pra eles suspenderem até mesmo o Gabriel, namorado de família rica dela. "Agora sim eles vão ter o que merecem", ela disse.

Obviamente, não aconteceu nada. Gente como ele não precisa seguir regras.

Até que os desaparecimentos começaram a acontecer. Lina aparecia cada vez menos na escola, já que os pais dela ficaram preocupados. E, para piorar a situação, o arrombado do Gabriel colocou na cabeça de todo mundo que a filha da Assassina da Arvorezinha era a responsável.

O melhor que eu podia fazer era nunca sair da biblioteca. Talvez, se eu fosse a próxima aluna a sumir, fosse melhor pra todo mundo.

Algumas semanas se passaram sem que eu tivesse notícias dela.

Até que o dia chegou. Numa das noites em que eu havia decidido dormir na biblioteca, o que estava se tornando cada vez mais normal, eu vi algo estranho: o diretor usando uma passagem secreta.

TINHA UMA PORRA DE UMA PASSAGEM SECRETA NA BIBLIOTECA DA ESCOLA.

Confesso que, na hora, fiquei empolgada. Eu ia descobrir um lugar escondido da escola, talvez uma ala abandonada ou uma sala de vigilância. Ia ser foda.

Entrei lá na primeira oportunidade que tive. Foi mais fácil do que imaginei, o que fazia sentido, considerando que aquela biblioteca sempre estava vazia... Por isso que eu ficava lá.

Atrás da estante tinha uma escada que levava para algum tipo de bunker. Quando comecei a descer os degraus, percebi uma neblina pesada e, logo depois... marcas de sangue arrastado no chão.

Tudo começou lá.

Elas estavam pendendo do teto, presas em correntes... Júlia, Fernanda, Evelyn. As garotas desaparecidas, agora só sacos de carne e ossos. Elas não respondiam, nem pareciam vivas, mas também não pareciam mortas. Se movendo como carcaças tendo seus tendões puxados como fios de marionetes. Os cortes, os hematomas, as unhas arrancadas e os dentes espalhados pelo chão.

Uma visão de horror.

E atrás de uma porta, em uma sala separada, eu a encontrei... Lina. Pela primeira vez sem o seu sorriso sarcástico, nem falando o último meme idiota que tinha visto no Twitter. E, principalmente, sem fazer a pergunta que eu queria, mais do que tudo, responder naquele momento.

O sangue dela escorria e pingava em cima de um símbolo. Ao lado dele, caído em um canto... o diretor. Ou pelo menos, o corpo dele. Ele estava segurando um livro.

Eu sabia que tinha caído em uma armadilha. O diretor e todas as meninas mortas em um bunker, e a filha da assassina que havia enlouquecido, com digitais para todo lado.

Eu precisava entender o que essa merda significava. Peguei a porra do livro e fui embora. Se alguma coisa fosse ter as respostas, seria aquilo.

Mas, é claro, não seria tão fácil.

Um tempo depois, o Gabriel, achando que era um detetive de videogame, me mandou uma mensagem.. Veio com um papo da gente se encontrar na escola à noite para investigar, que ele suspeitava de algo que ia mudar tudo.

Matheus, o único dos meninos que não me tratava como um monstro, também me mandou mensagem, mas dizendo para eu não ir. Ele tava achando a conversa do Gabriel muito estranha.

Eu fui mesmo assim.

Se o Gabriel queria tanto descobrir a verdade, eu ia mostrar para ele o quanto ele tinha conseguido "proteger" a Lina.

Mas, chegando lá, descobri que aquele moleque era ainda mais burro do que eu achava. O último paradeiro da Lina tinha sido na escola, e ele tinha me visto saindo de lá durante a noite.

Ele levou uma câmera e uma faca, pra me forçar a confessar o que eu tinha feito, ou ele mesmo ia "acabar com tudo".

Em vez de confessar um crime que eu não tinha feito, como o Gabriel queria, eu o levei até o corpo da Lina. Ele surtou. Tentei explicar para ele que o diretor provavelmente tinha feito essa merda toda e trocado de corpo – eu tinha lido o livro e sabia que isso podia ser feito. Mas claro que ele não queria entender. Em vez disso, botou a faca no meu pescoço. "Fala a verdade ou você vai ter o que merece!", ele disse.

Aquelas palavras de novo. Sempre me perseguindo.

Ele me olhou com ainda mais fúria e me amarrou, como se eu fosse maluca... como se eu fosse minha mãe. Olha a porra do lugar que a gente tava – um bunker secreto, cheio de meninas mortas e acorrentadas –, como eu ia ter feito tudo aquilo sozinha? Minha família não era milionária que nem a dele. Minha vida não era fácil que nem a dele.



Se eu conseguisse fazer ele enxergar pelos meus olhos, ele entenderia.

Se ele enxergasse pelos meus olhos...

Já que ele queria tanto a verdade, eu sabia como mostrar pra ele.

Um ritual é como uma súplica, um pedido. E naquele momento, eu implorei.

Gente como o Gabriel não precisa seguir regras, mas o Outro Lado também não.

O Fluxo vermelho interminável. As vozes infinitas gritando em desespero. A transição.

Eu conseguia sentir as intenções vibrando pela minha mão, enquanto segurava a faca apertada. Olhava para aquele rosto patético, chorando. Olhava para o corpo da pessoa mais importante da minha vida na frente daquele pedaço de merda.

"Não importa quantas palavras vazias você quer falar agora", eu gritei. O corpo dela está ali, e ela não volta mais. Se não fosse por você, eu ainda a teria. A CULPA É SUA!"

As palavras eram minhas, mas as intenções eram nossas. Nossas memórias foram trocadas por completo, mas nossos sentimentos foram conectados.

Colegas nossos surgiram, atraídos pelo barulho. Começaram a gritar para o Gabriel parar. Mas ele não era mais o Gabriel. Era eu.

Eu odiava ele, ele me odiava e os dois odiavam a si mesmos. Mas dessa vez, eu que segurava a faca. Dessa vez, ele ia ter o que merece.



Aquele foi o dia em que a minha vida acabou.

Eu olhava para mim, mas não me reconhecia. Por um tempo fiquei escondida, enquanto me acostumava. O desconforto de habitar um corpo que não é seu... é difícil de explicar. Não sentia que controlava meus músculos, apenas empurrava eles por dentro, uma prisioneira da carne daquele que matei.

Eu não tinha suas memórias, não lembrava de coisas específicas de sua vida. Mas descobri do pior jeito que um corpo sempre vai ser habitado pelas

cicatrizes do que viveu. Coisas que eu amava agora não pareciam mais tão interessantes. E coisas que nunca me interessaram agora faziam meu sangue correr. Até meu jeito de falar ficou diferente.

Acima de tudo, restou... o que eu e ele tínhamos em comum. Ao olhar para uma foto dela, meu coração ainda parecia que ia saltar pra fora. E ao olhar para o espelho quebrado de meu apartamento, via o reflexo de um rosto que eu odiava.

Minha rotina era fugir e me esconder, todos os dias. Talvez as coisas não tivessem mudado tanto assim. Mas, agora, eu tinha descoberto uma porta secreta. Uma passagem que poucos conheciam. Um caminho que poderia me levar para um novo começo.

O problema é que eu ainda não tinha aprendido...

Que tudo começa pelo sangue.



- ...E foi basicamente assim que eu entrei nesse corpo. Tem sido meio foda desde então, mas acho que finalmente encontrei um lugar com mais gente que nem eu.

Eu estava em uma salinha apertada, com vários papéis no fundo. Dê um lado da mesa estava eu, sentada. Do outro lado, um cara com os pés em cima da mesa. Era um cultista. Um Transtornado, para ser mais exata, como eu descobriria mais tarde. Eu havia descoberto a existência dele investigando nas ruas. Depois que terminei minha história, ele me respondeu.

- Entendi. É, cê veio pro lugar certo, pirralha. Eu tenho alguns trabalhos pra gente como você.

- Ah, que bom! E, só pra saber, qual é o pagamento? Não precisa ser muito dinheiro, eu queria mais aprender e me tornar mais forte. Eu li esse livro inteiro, e tem bastante coisa sobre rituais, mas eu queria testar umas coisas na prática também.

- Era exatamente isso que eu tava pensando mesmo. Vem comigo, você só tem que passar pela iniciação.

Finalmente, caralho. Finalmente alguém que me entenderia. Que tinha passado por algo tão fodido quanto eu. Eu não ia mais ficar sozinha.

A tal da "iniciação", aparentemente, era uma sessão de tatuagem. Quando ele começou, e eu senti a agulha entrando na minha nova carne, percebi que a dor não me incomodava. A ansiedade de finalmente pertencer a um grupo, poder contar com mais alguém, amortecia qualquer outro sentimento.

As tatuagens que ele estava fazendo em mim eram um pouco diferentes dos símbolos que eu tinha visto no meu livro.

- Humm... esses são os sigilos de eloquência? Eu nunca vi eles assim separados, achei que eles tinham que ser usados juntos para formar um símbolo completo - perguntei.

- Huh? É, é, tipo isso, você ainda é novata demais e não sabe muito - ele respondeu.

- Ah, pode crer. Foda.

O tempo passava conforme as tatuagens cresciam.

- Era pra já estar sentindo alguma coisa diferente?

- Já, já. Você vai começar a sentir sim, assim que a gente começar.

- Começar?

Então, senti um golpe na cabeça. A dor se espalhou pelo meu corpo.

E tudo escureceu.



- Bom dia! Como passou a noite? - a voz do transformado me acordou. Meus braços estavam presos por correntes. Meu corpo pendia, repleto de cortes. Sentia dor e o sangue escorrendo. Estava em uma sala suja e pequena, e não lembrava como tinha chegado ali.

- Me tira daqui, por favor - supliquei.

Eu mal conseguia enxergar, tomada pela dor, mas me lembro da faca e do livro nas mãos dele.

- Tadinha, eu achei que você seria mais esperta, já que é toda estudiosa. - Ele disse, levantando o livro. - Eu prometi te ensinar... bom, tá aí a sua primeira e última lição: nesse mundo, você não pode confiar em ninguém.

- Eu só...

- Oi? Não tô conseguindo ouvir... Vai tentar "fazer um ritual de troca de corpo" de novo? Você não conseguiria. A membrana precisa estar bem mais fodida pra isso.

Preso e machucado, eu não conseguia fazer nada. Só escutar ele.

- Mas, sabe, eu gosto de você. Você foi como um presente... não só me entregou um livro me ensinando como criar um ritual... Como vai fazer esse lugar ficar nas condições perfeitas pra isso.

E então... Ele começou.

Cortes. Dor. Sangue.

Até eu que eu desmaiei de novo. Isso se repetiu. Ele vinha e ele ia. Às vezes eu resistia, às vezes eu apagava, mas não conseguia dormir muito. Honestamente, não sei quanto tempo se passou. Talvez poucos dias, talvez semanas. Só sei que, cada vez mais, meu sangue pintava o chão daquele lugar.

Além da dor, toda visita dele era acompanhada de insultos, tentando me diminuir, me assustar, foder mais com a minha cabeça. Eu sabia o que ele estava tentando fazer: a mesma coisa que o merda do diretor tinha feito com a Lina.

Pensar que foi assim que ela passou os últimos dias... me enchia de ódio. Se não fosse por mim, ela nunca teria ido falar com o diretor. Se não fosse por mim, talvez ela nunca tivesse sofrido isso.

De alguma forma, lembrar dela era o que me mantinha viva. Para poder sofrer mais. A dor dos cortes nem era a pior parte. A vergonha e a estupidez de ter caído nessa merda machucava mais. Eu mesma tinha vindo até aqui. Eu mesma tinha me botado nessa situação.

"Eu só tô recebendo o que eu mereço."

Meu corpo estava fraco. Frio. Eu conseguia sentir, meu dia estava chegando. O som daquela maldita porta abrindo era o presságio do inferno.

Quando a fresta de luz se revelou, eu estava pronta para o fim. Mas quando eu decidi abrir os olhos... eu a vi. Lina.

Latidos de um cachorro me despertaram do sonho.

Havia mesmo alguém ali, mas não era a Lina. Era outra menina.

- O que a porra de um cachorro tá fazendo aqui?

- Agatha! Calma, a gente vai te tirar daqui - disse a menina.

Era a Mia e o Lupi, embora na época eu não conhece nenhum dos dois.

- Que... Quem...

- A gente é da Ordem. Depois eu te explico. Vamos sair daqui antes que eles voltem.

- Ordem? Essa porra de novo... Me deixa aqui.

- Quê? OK, cala a boca rapidinho e depois você desabafa quando a gente tiver segura.

- Vai embora! Eu não quero a sua ajuda. Eu só tô aqui porque mereço.

- Escuta, eu nem sei como você deve estar se sentindo. Mas isso é uma ideia que você colocou na sua cabeça, e não é verdade. Assim que a gente sair daqui você pode mudar, pode aprender coisas novas, pode até ensinar...

Lupi continuava latindo. Estava alertando a gente, mas a Mia estava ocupada soltando meus braços das correntes, eu estava ocupada caindo de joelhos no chão, e nenhuma de nós entendemos. O Transtornado entrou na salinha e chutou as costas da Mia com toda força, fazendo-a gritar de dor e cair.

- Bonitinho o discurso, mas eu tenho outros planos. Principalmente pra essa belezinha que tá sobrevivendo muito mais que os outros. Eu to tão perto... e agora, com mais dois presentes, vai ser ainda mais rápido.

Eu não conseguia olhar pra cima. Não conseguia olhar para a cara daquele desgraçado, que provavelmente tava com um sorriso nojento no rosto. Ou para ela, que provavelmente já estava sacando a arma escondida para lidar com ele.

Eu não conseguia me mover, meus dedos tremiam, eu não conseguia falar e nenhum pensamento lógico passava pela minha mente. Mas não porque eu estava com medo. Não...

Eu não conseguia me mover porque a poça do meu próprio sangue clamava por mim. Meus dedos tremiam porque eles estavam desenhando um símbolo que eu nunca tinha visto antes. Eu não conseguia falar porque estava saboreando minha própria dor. E nenhum pensamento lógico passava pela minha mente, porque a única coisa que eu conseguia visualizar era o sangue daquele desgraçado jorrando até a última... gota.

"Talvez ela tenha razão", eu pensei. "É estúpido acreditar que todo mundo tem o que merece enquanto esse merda estiver vivo."

Um ritual é como uma súplica, um pedido. Mas, naquele momento, eu não estava pedindo nada.

Eu estava dando uma ordem.

O poder paranormal fluiu por mim. E a carne do desgraçado começou a derreter.

- Estudou direitinho? Tá na hora da sua última lição, seu filho da puta!

- Que porra é...

- O quê? Fala mais alto! Eu não tô te escutando, seu merda! Você queria um ritual novo? TÁ AQUI UM NOVINHO PRA VOCÊ! APROVEITA BEM!

É claro que ele não respondia. Àquela altura, a pele, os músculos e os tendões dele tinham virado uma gosma avermelhada, e ele não podia mais falar. Só gritar.

- AAAAAHHHHHHHHHHHHH!

Dessa vez, ele não tinha mais nenhum sorriso sarcástico no rosto.

Foi nessa hora que a Mia me interrompeu. O Lupi latia, concordando com ela.

- Já deu! Você vai matar ele!

- Eu sei! Você acha que eu vou ser boazinha só porque você tá aqui? ESSE MERDA VAI TER O QUE MERECE.

- CHEGA, AGATHA! A gente vai levar ele pra Ordem agora.

- Você... por que você tá protegendo ele?

- Protegendo? Você não disse que ele deveria ter o que merece?

De algum jeito, a Mia me acalmou. Algo na forma que ela falava comigo soava familiar.

O Transtornado sofria no chão.

- ...termina... me mata logo... por favor...

A Mia viu aquilo e continuou com o discurso dela.

- Tudo que ele mais queria agora é morrer. Ele não merece esse alívio. Ele vai ter muito tempo para lidar com o que fez.

Eu não achei que aqueles olhos inocentes pudessem se transformar tanto. Até eu conseguia sentir o desprezo que ela tinha enquanto olhava para aquele desgraçado. Tal pai, tal filha, eu acho.

Depois disso, ela me carregou para fora.

- Eu me chamo Mia. Esse é o Lupi.

- Seu nome é Mia... e você tem um cachorro?

- Você não é a primeira a falar isso. Vem comigo, tem alguém que quer falar com você. - Ela disse, dando um risinho, enquanto deixávamos aquele covil para trás.



Cicatrizes nem sempre significam a dor que causaram. Cicatrizes também podem ser a prova de que, uma hora, a dor vai passar.

Eu não gosto de olhar para trás, mas, talvez, esse seja o único jeito de perceber que eu não estava tão errada assim.

Quando Mia me levou ao gabinete de Veríssimo, os dois olharam para mim. Eu lembrei dela e tive coragem de olhar de volta.

Talvez, eventualmente, todo mundo realmente tenha o que merece.

AGATHA EM JOGO

Uma fonte de conhecimento ocultista, Agatha é muito útil quando se trata de compreender o Outro Lado. Pode passar missões aos personagens, fornecer informações — identificando itens, ajudando com mistérios paranormais etc. — ou até conjurar rituais específicos e poderosos aos quais os agentes não têm acesso. Por outro lado, se o mestre quiser que Agatha interfira de forma mais direta, pode deixar que os personagens usem-na como uma aliada (*OPRPG*, p. 170).

Bônus. Você é considerado treinado em Ocultismo. Se já for treinado, em vez disso, recebe +20 nesta perícia.

Maledictóloga Ocultista. Quando faz um teste para identificar item amaldiçoado ou identificar ritual, você pode gastar 1 PE para receber +1d10 neste teste. Se for identificar um item amaldiçoado como uma ação completa, sofre apenas -20. Além disso, quando conjura um ritual, você pode gastar 1 PE para aumentar a DT contra esse ritual em +2.

Ferida pelo Medo. Após ser parcialmente atingida pela Lâmina do Medo de Kian, Agatha convive com um ferimento em suas costelas que nunca cicatriza. No início de cada cena, role 1d4. Se o resultado for 1, ela começa a sangrar e sentir muita dor, não podendo atuar como aliada até o fim da cena. A critério do mestre, essa rolagem também pode ser feita quando Agatha realiza um feito extremo como combater ou conjurar um ritual poderoso. 



Os TRANSTORNADOS

Por Guilherme
Dei Svaldi,
Miguel Souza
e Stefano P.



"Canibalismo, tortura, mutilação... Tudo que envolve dor e sangue faz parte do dia a dia dentro do inferno dos Transtornados."

Os Transtornados são seguidores fanáticos do Diabo. Eles acreditam que, por meio da dor e da loucura, conseguirão chamar a atenção dessa criatura, recebendo uma dádiva dela e se tornando algo além de meros humanos. Essa crença faz com que sejam tomados por obsessão destrutiva, sendo alguns dos cultistas mais extremos de todos.

Alguns já tiveram esse tipo de contato, mas o preço que pagaram por isso foi seu corpo e sua sanidade...

Nesta matéria, você verá **como o culto funciona**, **fichas de vários de seus membros** e, por fim, **ganchos de missões** para usá-los em sua própria série.

O CULTO

O Culto dos Transtornados é formado por diversas células independentes, caóticas e anárquicas chamadas de covis. Um covil não é uma base ou um templo, mas sim um antro bestial, um lugar onde a racionalidade se dissolve e dá lugar a impulsos primitivos moldados pelo Sangue.

Cada covil é formado por pessoas que, após terem tido contato com o Sangue, perderam a razão e passaram a ter como único objetivo repetir essa experiência. Elas então passam a viver em busca da dor, acreditando que o sofrimento extremo pode chamar a atenção da entidade que veneram.

Em um covil não há nenhum tipo de estrutura organizada, hierarquia formal ou liderança unificada.

COMO SURGE UM COVIL

Um covil de Transtornados não nasce de planejamento ou doutrinação. Em vez disso, brota de forma praticamente orgânica, como um tipo de câncer maligno.

Geralmente, tudo começa com uma pessoa — ou com um pequeno grupo de pessoas — exposta ao Sangue. Isso pode ocorrer por vários motivos, como testemunhar uma manifestação paranormal, ter contato com um item amaldiçoado, usar Rubra ou mesmo fazer um pacto com o Diabo.

Essas pessoas passam a experimentar uma crescente obsessão por intensidade emocional, que aos poucos as faz serem atraídas por ambientes marcados por violência, terem impulsos autodestrutivos e, por fim, perderem o senso de realidade.

Aos poucos, outras pessoas emocionalmente fragilizadas ou igualmente expostas ao Sangue são atraídas para perto, como se respondessem a um instinto coletivo. O resultado é uma histeria coletiva paranormal que se solidifica em um covil.

MEMBROS TÍPICOS

A maior parte dos Transtornados são indivíduos traumatizados por eventos paranormais, vítimas de manifestações intensas que tiveram sua percepção rasgada, ocultistas que perderam o controle sobre o Sangue ou mesmo pessoas que fizeram pactos com o Diabo. Em todos os casos, são pessoas quebradas, quase sempre emocionalmente instáveis, que encontraram no culto uma forma distorcida de dar sentido ao próprio sofrimento.

Transtornados não são apenas “loucos sanguinários”. Muitos carregam histórias marcadas por dor, desespero ou ambição — histórias que, distorcidas pelo Sangue, se transformam em fanatismo. A seguir estão cinco perfis comuns, que ajudam a visualizar os tipos de pessoas que acabam sendo tragadas pelo culto. Esses perfis não são uma classificação “oficial” dos Transtornados, apenas agrupamentos de origens e personalidades típicas de seus membros.

Os Desesperados. Os membros mais comuns. Pessoas que viviam à margem da sociedade, sem apoio, sem recursos e sem esperança. Quando o paranormal cruzou seu caminho, elas viram no pacto uma saída, mesmo que não compreendessem o preço. São vítimas da miséria, abandono e trauma.

Os Quebrados. Em vez de sobrevivência, essas pessoas buscavam alívio. Seu coração pesava com luto, perda ou culpa. O Sangue oferece intensidade e, para quem está emocionalmente destruído, qualquer intensidade parece melhor do que o vazio.

Os Ambiciosos. Nem todos os Transtornados vêm da miséria ou da tristeza. Alguns vêm do topo, ou pelo menos tentaram chegar lá. Pessoas que buscavam poder, influência, riqueza ou reconhecimento, e recorreram ao paranormal por pura ganância, pois queriam mais que o mundo podia dar.

Os Obcecados. Alguns membros eram pesquisadores ou pessoas fascinadas pelo paranormal. Curiosos, estudiosos e ocultistas que foram longe demais. Para além de ajuda ou poder, eles buscavam respostas. E o Sangue respondeu...

Os Convertidos. Alguns Transtornados não fizeram pacto algum. Eles simplesmente viram algo — uma manifestação do Sangue, uma criatura, um ritual — e aquilo foi suficiente para quebrar sua percepção da realidade. Pessoas que testemunharam o impossível.

Cada covil dos Transtornados é um mosaico desses tipos, que trazem:

- ◆ **Desesperados.** Submissão e devoção cega.
- ◆ **Quebrados.** Intensidade emocional.
- ◆ **Ambiciosos.** Liderança e crueldade.
- ◆ **Obcecados.** Rituais e conhecimento.
- ◆ **Convertidos.** Imprevisibilidade.

Essa mistura cria grupos caóticos, mas unidos por um único objetivo:

sentir algo intenso
o suficiente para
fazer com que o Diabo
finalmente os note.

GERADOR DE TRANSTORNADOS

Essas tabelas são úteis tanto para começar a criar um Transtornado quanto para dar um pouco de individualidade a um Transtornado "genérico" de sua história ou missão.

Primeiro, role 1d10 para definir o perfil dele e 2d6 para definir dois traços de personalidade de acordo com o perfil.

1d10

1d6	1-2 DESESPERADO	3-4 QUEBRADO	5-6 AMBICIOSO	7-8 OBCECADO	9-10 CONVERTIDO
1	Órfão	Enlutado	Ego inflado	Sem empatia	Ri sem parar
2	Perdeu todas as finanças	Depressão severa	Vem de família abastada	Histórico acadêmico	Sofreu um trauma psicológico
3	Facilmente manipulado	Covardia extrema	Desejo de controle	Extremamente curioso	Comportamento agressivo
4	Cresceu em um ambiente violento	Chora sem parar	Frustrado com os limites humanos	Tendência a isolamento	Sofre de perda de identidade
5	Busca qualquer forma de alívio emocional	Sente culpa profunda por algo que fez	Fascinado pelo poder proibido	Deslumbrado por padrões ou símbolos	Testemunhou um evento paranormal
6	Perdeu a esperança de uma vida melhor	Atraído por experiências extremas	Incapaz de aceitar o fracasso	Despreza conhecimentos mundanos	Atraído por locais afetados pelo Sangue

Depois, role 2d6 duas vezes na tabela a seguir para gerar duas características interessantes na aparência dele.

2d6	CARACTERÍSTICA	2d6	CARACTERÍSTICA
1	Magro demais, quase cadavérico	11	Cicatriz que nunca para de sangrar
2	Boca dentada no pescoço	12	Pé de cabra no lugar do fêmur
3	Cicatriz enorme na face	13	Arame farpado sob a pele
4	Terceiro braço	14	Cauda de corrente farpada
5	Órgão interno exposto, mas funcional	15	Chora sangue constantemente
6	Língua bifurcada muito comprida	16	Tatuagens feitas com maçarico
7	Olhos arrancados e costurados	17	Dentes como de tubarão branco
8	Coluna proeminente como uma serra	18	Navalhas no lugar das unhas
9	Cutelo fincado na cabeça	19	Mais bem vestido do que se espera
10	Pele do rosto presa com grampos	20	Terceira perna

EXEMPLOS DE TRANSTORNADOS

Este quadro traz um exemplo de Transtornado para cada um dos perfis vistos na seção "Membros Típicos".

Helena, a Mãe Sem Saída (desesperada)

Helena vivia em uma ocupação precária com dois filhos pequenos. Após perder o emprego e enfrentar meses de fome, encontrou um ocultista que prometeu uma "solução". O pacto que fez trouxe comida — mas também trouxe visões, vozes e uma obsessão crescente pelo Sangue. Quando desapareceu, vizinhos relataram que ela repetia que "o Diabo cuidaria melhor das crianças do que ela". Hoje, Helena é uma Investida em um covil que ocupa um prédio em ruínas.

Reinaldo, o Viúvo (quebrado)

Reinaldo perdeu a esposa em um acidente. Incapaz de lidar com a dor, procurou um ritual que prometia "sentir algo novamente". O pacto o inundou com emoções tão intensas que sua mente se rompeu. Hoje, Reinaldo vaga pelo covil como um Investido, repetindo que "a dor é a única coisa que ainda prova que estou vivo".

Marcelo, o Empresário Fracassado (ambicioso)

Marcelo era dono de uma pequena empresa de importações à beira da falência. Ao descobrir um ritual que prometia "sucesso garantido", decidiu arriscar. O pacto funcionou — por alguns dias. Depois, sua mente

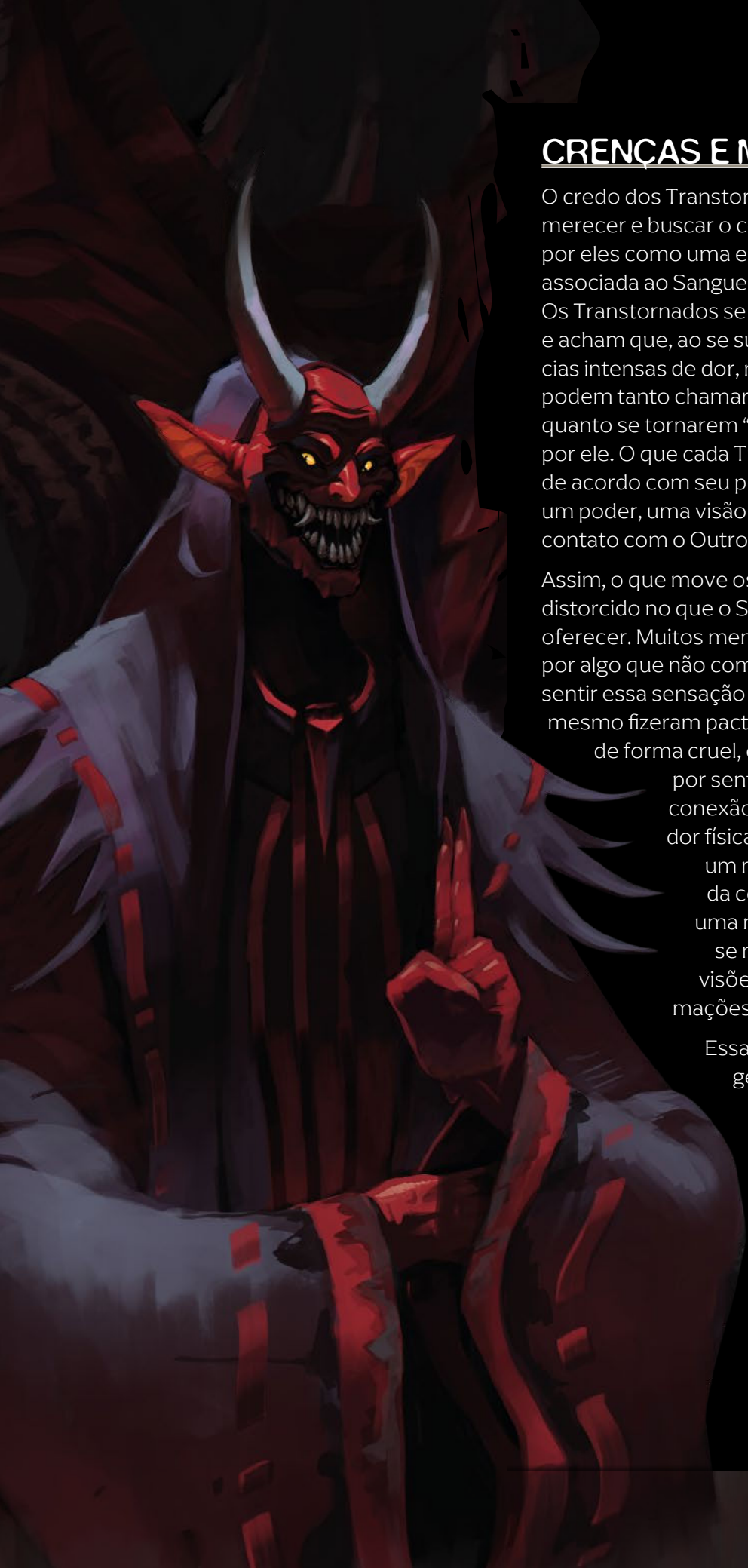
começou a se fragmentar, e ele passou a enxergar "oportunidades" em qualquer forma de sofrimento. Desapareceu após um surto no escritório. Hoje, Marcelo é um Apóstolo do Sangue em um covil que ocupa uma fábrica abandonada, onde prega que "o fracasso é apenas falta de intensidade".

Dr. Álvaro, o Pesquisador Infectado (obcecado)

Álvaro era um cientista da Panacea que estudava amostras de Sangue. Após semanas de pesquisa, começou a apresentar comportamentos compulsivos: insônia, murmúrios, anotações frenéticas. Um dia, simplesmente desapareceu do laboratório. A empresa encontrou suas anotações espalhadas em um matadouro falido — junto de um covil recém-formado que o tratava como um Apóstolo do Sangue.

Aline, a Sobrevivente (convertida)

Aline trabalhava como segurança noturna quando presenciou uma aberração de carne atravessar o corredor de um hospital abandonado. Ela sobreviveu —, mas nunca mais foi a mesma. Dias depois, largou o emprego e abandonou a família. Foi vista pela última vez seguindo uma "gangue estranha" (na verdade, um grupo de Transtornados) rumo aos esgotos. Lá, se tornou uma assecla do covil.



CRENÇAS E MOTIVAÇÃO

O credo dos Transtornados se baseia em merecer e buscar o contato com o Diabo, visto por eles como uma entidade transcendental, associada ao Sangue e à realização de desejos. Os Transtornados se consideram incompletos e acham que, ao se submeterem a experiências intensas de dor, mutilação e sofrimento, podem tanto chamar a atenção do Diabo quanto se tornarem “dignos” de serem tocados por ele. O que cada Transtornado busca varia de acordo com seu perfil: pode ser uma cura, um poder, uma visão ou qualquer forma de contato com o Outro Lado.

Assim, o que move os Transtornados é o vício distorcido no que o Sangue e o Diabo podem oferecer. Muitos membros foram tocados por algo que não compreendiam e vivem para sentir essa sensação novamente. Alguns até mesmo fizeram pactos que foram cumpridos de forma cruel, e mesmo assim anseiam

por sentir de novo o êxtase da conexão com o Outro Lado. A dor física serve como catalisador, um modo de alcançar o limiar da consciência e provocar uma resposta do Diabo, que se manifesta por meio de visões, revelações ou transformações físicas.

Essa busca cega por contato gera um ciclo de auto-destruição. O culto não acredita em redenção, apenas em merecimento através do sacrifício. Eles querem ser vistos, escolhidos, absorvidos por algo maior que o mundo, e são capazes de destruir tudo ao redor para alcançar essa sensação outra vez.

PRÁTICAS E RITUAIS

Os Transtornados acreditam no sofrimento como um estilo deturpado e divino de vida. Suas cerimônias são brutais, instintivas e, sob sua ótica distorcida, sagradas. As práticas envolvem marcações de pele com ferro quente, mutilações voluntárias, canibalismo e rituais de Sangue realizados em ambientes nos quais a Membrana está fragilizada.

Cada lugar tomado por eles (um matadouro desativado, uma escola esquecida, uma fábrica abandonada...) é transformado em um altar vivo da dor. Suas paredes são pintadas com sangue, e os corredores ecoam cantos guturais que os membros afirmam ser vozes do Diabo em resposta. Para eles, a dor é uma ponte entre mundos. Ferir e ser ferido é o preço para se tornar digno de mais um sussurro do Outro Lado, mais um “presente” prometido pela entidade que cultuam. Essas práticas, por mais insanas que sejam, seguem um padrão simbólico: o corpo é o canal de revelação, e o sofrimento é o idioma dos escolhidos.

Rotina

Transtornados vivem praticamente como animais. Não dormem em ciclos ordenados — a chance de um Transtornado estar acordado de dia é a mesma dele estar acordado no meio da madrugada. Em vez disso, tiram pequenos cochilos de tempos em tempos, em sonos entrecortados por gemidos e pesadelos.

De maneira similar, também não fazem refeições regulares. Alimentam-se de maneira selvagem, às vezes devorando enormes “banquetes” — por exemplo, quilos e mais quilos de carne crua roubada de um açougue —, às vezes negligenciando suas necessidades básicas em nome da devoção.

A rotina dos Transtornados é marcada por rotinas de autoflagelação, cantos guturais repetidos por horas, vigílias prolongadas e estados de transe induzidos por dor ou exaustão. Eventualmente, é claro, se reúnem para a realização de rituais de Sangue.

Também são comuns disputas internas por “merecimento” ou liderança, que vão desde provas de quem tolera mais dor, competições de gritos intimidadores ou, nos casos mais graves, lutas sangrentas. Como a hierarquia do culto é extremamente solta e caótica (veja a seguir, em “Estrutura do Culto”), essas disputas entre membros ocorrem com frequência.

Fonte de Recursos

Transtornados tiram sua comida, roupas, armas e demais itens de saques a lugares como caminhões de transporte, depósitos em zonas afastadas da cidade ou mesmo casas isoladas e fora dos perímetros urbanos. Esses roubos normalmente se tornam verdadeiros massacres, muitas vezes investigados pela polícia como causados por surtos psicóticos ou brigas de gangues. Se estiverem desesperados, Transtornados podem atacar lugares mais movimentados, como armazéns ou mesmo supermercados, mas tais ações acabam atraindo atenção tanto das autoridades mundanas quanto da própria Ordem, e podem significar o fim do covil — ainda que num banho de sangue.

Em casos mais raros, covis de Transtornados podem ser “patrocinados” por cultistas mais sagazes, que os mantêm bem alimentados e equipados enquanto os manipulam para seus próprios fins mais complexos.

OS TRÊS PILARES DO CULTO DOS TRANSTORNADOS

O DIABO OBSERVA E RECOMPENSA A DOR EXTREMA.

O SANGUE É O CAMINHO PARA OS DESEJOS MAIS PROFUNDOS.

O CORPO É O CANAL DA REVELAÇÃO E O SOFRIMENTO É O IDIOMA DOS ESCOLHIDOS.

ESTRUTURA DO CULTO

Ainda que os Transtornados pareçam uma massa caótica de loucos sangüinários, possuem uma vaga organização que divide os membros de cada covil em três níveis. Essa estrutura não deriva de racionalidade ou disciplina, mas de brutalidade e instinto coletivo.

Asseclas. Acabaram de ter contato com o culto ou com alguma manifestação intensa do Sangue. Geralmente pessoas perdidas, quebradas pela vida ou por experiências paranormais, que viram no culto um sentido distorcido para a sua dor. São os recém-chegados, emocionalmente instáveis, ainda tentando entender o que sentiram. São usados para tarefas básicas e rituais menores.

Investidos. Cultistas que já participaram de rituais, ouviram os chamados e sobreviveram, marcados permanentemente. Tão fanáticos quanto perigosos, são os executores da vontade do culto.

Apóstolos do Sangue. No topo dessa hierarquia solta estão os Apóstolos do Sangue, figuras sádicas, apavorantes e deformadas pelo paranormal. Afirmam conversar diretamente ou já terem sido tocados fisicamente pelo Diabo e são vistos como intermediários dessa entidade. Por conta disso, e também por conta de seu poder pessoal, comandam outros Transtornados com agressividade e coerção, como animais ferozes em uma matilha. Para um pessoa comum, um Apóstolo do Sangue será visto como um verdadeiro monstro, e mesmo para um agente da Ordem, será um inimigo extremamente perigoso.

TRANSTORNADOS TÍPICOS

Esta seção traz fichas de Transtornados, tanto de membros genéricos quanto de alguns específicos, incluindo os Transtornados com aparições em *Hexatombe*.

ASSECLA

PESSOA ♦ MÉDIA ♦ VD 40

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

DEFESA 18

Fortitude 20+5 | **Reflexos** 20+5 | **Vontade** 20+5

PV 30 | Machucado 15

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 1 | **INT** 2 | **VIG** 2

FOR 2 | **PRE** 1

PERÍCIAS Atletismo 20+5, Intimidação 20+5, Ocultismo 20+5

RITUAIS (DT 15) O assecla pode conjurar os rituais a seguir sem pagar o custo de PE, até um limite de 3 PE por conjuração, usando a ação apropriada.

CORRENTE FARPADA A corrente farpada do assecla alcança 3m e fornece +2 em testes para desarmar e derrubar.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

CORRENTE FARPADA Corpo a corpo

Teste 20+5, crítico 19

Dano 1d8+10 corte

PADRÃO ♦ RITUAL

Armadura de Sangue SANGUE 1

O assecla recebe +5 na Defesa até o fim da cena.

PADRÃO ♦ RITUAL

Esfolar Discente SANGUE 1

O assecla causa uma explosão com 6m de raio em alcance médio. Todos os seres dentro da explosão sofrem 5d4+5 pontos de dano de corte e ficam sangrando (Reflexos DT 15 reduz à metade e evita a condição).



INVESTIDO

PESSOA • MÉDIA • VD 80

SENTIDOS Percepção 20+10 |
Iniciativa 30+5

DEFESA 23

Fortitude 20+10

Reflexos 20+5

Vontade 20+10

PV 90 | Machucado 45

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI	1	INT	2	VIG	2
FOR	3	PRE	2		

PERÍCIAS Atletismo 30+10,
Intimidação 20+10, Ocultismo
20+10

RITUAIS (DT 20)

O investido pode conjurar os rituais a seguir sem pagar seu custo de PE, até um limite de 6 PE por conjuração, usando a ação apropriada.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

CUTELO Corpo a corpo x2
Teste 40+15, crítico x3
Dano 1d6+15 corte

PADRÃO ♦ RITUAL

Armadura de Sangue Discente SANGUE 1

O investido recebe +10 na Defesa e resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 5 até o fim da cena.

PADRÃO ♦ RITUAL

Descarnar Discente SANGUE 2

O investido toca um ser. O alvo sofre 10d8 pontos de dano (metade corte, metade Sangue) e hemorragia (Fortitude DT 20 reduz à metade e evita hemorragia). Se sofrer hemorragia, no início de seus turnos, o ser deve fazer um teste de Fortitude (DT 20). Se falhar, sofre 4d8 pontos de dano de Sangue. Se passar, não sofre dano e,

se passar em dois testes seguidos, a hemorragia é estancada.

PADRÃO ♦ RITUAL

Esfolar Discente SANGUE 1

O investido causa uma explosão com 6m de raio em alcance médio. Todos os seres dentro da explosão sofrem 5d4+5 pontos de dano de corte e ficam sangrando (Reflexos DT 20 reduz à metade e evita condição).

PADRÃO ♦ RITUAL

Transfusão Vital SANGUE 2

O investido perde até 50 PV e toca um aliado. O alvo recupera a mesma quantidade em PV.



APÓSTOLO DO SANGUE

PESSOA ♦ MÉDIA ♦ VD 200

SENTIDOS Percepção 3♦+15 |
Iniciativa 2♦+10 | Percepção às cegas

DEFESA 30

Fortitude 3♦+15

Reflexos 2♦+10

Vontade 3♦+15

PV 300 | Machucado 150

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2	INT 2	VIG 3
FOR 4	PRE 3	

PERÍCIAS Atletismo 4♦+15,
Intimidação 3♦+15, Ocultismo 2♦+15

MARRETA TRANSTORNADA Se o apóstolo do Sangue fizer um acerto crítico com a marreta, também quebra um osso do alvo, deixando-o fraco até receber cuidados prolongados em uma cena de interlúdio (Fortitude DT 29 evita). Se o alvo ficar fraco novamente por causa desta arma, em vez disso, fica debilitado.

RITUAIS (DT 29) O apóstolo do Sangue pode conjurar os rituais a seguir sem pagar seu custo de PE, até um limite de 10 PE por conjuração, usando a ação apropriada.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

MARRETA SANGUINÁRIA Corpo a corpo x2
Teste 4♦+20, crítico x4
Dano 4d10+30 impacto, perfuração ou Sangue

LIVRE ♦ RITUAIS ACELERADOS

Uma vez por rodada, quando conjura um ritual com execução de ação completa ou menor, o apóstolo do Sangue muda a execução dele para livre.

PADRÃO ♦ RITUAL

Armadura de Sangue

Discente SANGUE 1

O apóstolo do Sangue recebe +10 na Defesa e resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 5 até o fim da cena.

PADRÃO ♦ RITUAL

Descarnar Discente SANGUE 2

O apóstolo do Sangue toca um ser. O alvo sofre 10d8 pontos de dano (metade corte, metade Sangue) e hemorragia (Fortitude DT 29 reduz à metade e evita hemorragia). Se sofrer hemorragia, no início de seus turnos, o ser deve fazer um teste de Fortitude (DT 29). Se falhar, sofre 4d8 pontos de dano de Sangue. Se passar, não sofre dano e, se passar em dois testes seguidos, a hemorragia é estancada.

PADRÃO ♦ RITUAL

Esfolar Verdadeiro SANGUE 1

O apóstolo do Sangue causa uma explosão com 6m de raio em alcance longo. Todos os seres dentro da explosão sofrem 10d4+10 pontos de dano de corte e ficam sangrando (Reflexos DT 29 reduz à metade e evita condição).

PADRÃO ♦ RITUAL

Hemofagia Discente SANGUE 2

O apóstolo do Sangue faz um ataque com sua marreta como parte da execução do ritual. Se acertar, além do dano da marreta, ele também causa +6d6 pontos de dano de Sangue e recupera PV em quantidade igual à metade do dano total causado.

PADRÃO ♦ RITUAL

Transusão Vital SANGUE 2

O apóstolo do Sangue perde até 50 PV e toca um aliado. O alvo recupera a mesma quantidade em PV.

PADRÃO ♦ RITUAL

Vomitar Pestes Discente SANGUE 3

O apóstolo do Sangue vomita um enxame Grande (quadrado de 3m) de pequenas criaturas de Sangue, que surge em um ponto adjacente. O enxame pode passar pelo espaço de outros seres e não impede que outros seres entrem no espaço dele. No final de cada um de seus turnos, o enxame causa 5d12 pontos de dano de Sangue e a condição agarrado a qualquer ser no espaço dele (Reflexos DT 29 reduz à metade e evita condição). O apóstolo do Sangue pode gastar uma ação de movimento para mover o enxame com deslocamento de 12m. O alvo pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Acrobacia ou Atletismo (DT 29) para escapar. Se o enxame se mover, o alvo fica livre.



GIOVANNI OPSPOR

Um homem que faria tudo pela sua família, ou pelo menos, era isso que mentia para si mesmo.

Giovanni era um empresário capaz de aceitar qualquer acordo em busca de mais poder e de expandir seus “contatos”. Após aceitar uma proposta tentadora do diretor da Escola Nostradamus para construir um bunker clandestino em troca de conhecimento oculto, Giovanni mergulhou na possibilidade de realizar um pacto para se salvar da falência causada pelos processos de corrupção e sonegação que se acumulavam.

Ele conseguiu realizar o seu desejo, e os principais promotores que ameaçavam sua fortuna “misteriosamente” adoeceram e ficaram impedidos de terminar o serviço. Depois disso, com apenas alguns sussurros e subornos nos lugares certos, a Construtora Opspor Ltda. conseguiu seguir suas operações por anos sem fiscalização adequada.

Porém, ao retornar para casa, Giovanni descobriu que tudo tinha um preço. Sua esposa o havia abandonado, e seu filho, Gabriel, havia desaparecido em um incêndio suspeito na... Escola Nostradamus. O mesmo colégio em que ele havia construído aquele maldito bunker, cujo propósito sequer entendia. Mas agora, Giovanni sabia como resolver essa situação. Ele já havia resolvido um de seus maiores problemas facilmente, precisava apenas ser digno para realizar mais um desejo.

Mas, dessa vez, seu pedido não foi atendido. Não importa o quão obsessivamente ele desenhasse o símbolo do Pacto, o que fizesse e o quanto

sofresse, o Príncipe do Ódio não atendia ao seu chamado. Ele não era mais digno. E, depois de ter experimentado uma amostra, Giovanni se viu ainda mais desesperado por uma segunda chance... um novo começo.

Buscando nos registros históricos que havia recebido em troca da construção do bunker, encontrou evidências milenares — histórias de um ritual macabro, no qual apenas aqueles capazes de realizar os piores massacres se reuniam para se provar dignos de realizar um verdadeiro desejo. Um muito mais poderoso do que um simples Pacto. Na história, havia evidências de apenas um sobrevivente desse banho de sangue. Mas ele estava disposto a tentar.

Por anos, Giovanni manipulou, assassinou e conspirou, liderando outros Transtornados e resistindo à corrupção mental que o Sangue despertava em sua mente. Ele não era fisicamente forte, e raramente lidava com as situações de forma direta, mas sua obsessão de estar sempre dois passos à frente, sem empatia ou escrúpulos, o consagrava como um dos mais perigosos membros do culto.

Giovanni foi um dos responsáveis pela fabricação e distribuição da droga Rubra pelo Brasil, uma substância diabólica e cruel, capaz de destruir a vida de seus usuários em apenas uma noite. A busca por seu filho era sua desculpa, mas ao olhar para o retrato do pequeno Gabriel em sua mesa, o que Giovanni realmente via era a si mesmo refletido no vidro, o rosto de um sociopata sádico que descobriu em seu desespero o prazer de destruir.

No fim, Giovanni Opspor teve o mesmo fim que seu filho: um plano premeditado interrompido por alguém com mais poder e menos autocontrole.

PESSOA • MÉDIA • VD 80

SENTIDOS

Percepção 3²⁰+10 |
Iniciativa 2²⁰+5

DEFESA 23

Fortitude 2²⁰+5
Reflexos 2²⁰+5
Vontade 3²⁰+10

PV 70 | Machucado 35

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2

INT 4

VIG 1

FOR 1

PRE 3

PERÍCIAS Crime 2²⁰+10, Enganação 3²⁰+10,
Furtividade 2²⁰+10, Ocultismo 2²⁰+5

RITUAIS (DT 20) Giovanni pode conjurar os rituais listados a seguir sem pagar seu custo de PE, até um limite de 6 PE por conjuração, usando a ação apropriada.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

REVÓLVER À distância x2 ✪ CURTO

Teste 2²⁰+5, crítico 19

Dano 2d6+10 balístico

PADRÃO ♦ AGREDIR

FACA Corpo a corpo

Teste 2²⁰+5, crítico 19

Dano 1d4+10 perfuração

PADRÃO ♦ RITUAL

***Distorcer Aparência* SANGUE 1**

Giovanni modifica sua aparência, ou a de outro ser em alcance curto, fazendo o alvo parecer outro ser até o fim da cena. Isso inclui altura, peso, tom de pele, cor de cabelo, timbre de voz, impressão digital, córnea etc. O alvo recebe +10 em testes de Enganação para disfarce, mas não recebe habilidades da nova forma nem modifica suas demais estatísticas. Para resistir ou identificar a distorção, um ser precisa passar em um teste de Vontade (DT

20).

PADRÃO ♦ RITUAL

***Esconder dos Olhos* CONHECIMENTO 2**

Giovanni fica invisível (camuflagem total e +15 em Furtividade). O efeito termina se ele fizer um ataque ou usar uma habilidade hostil.

PADRÃO ♦ RITUAL

Espelho

SANGUE CONHECIMENTO 2

Giovanni cria uma cópia de si mesmo ou de um ser que já tenha visto, feita de carne e sangue. A cópia tem as mesmas estatísticas da versão original. Giovanni é capaz de controlar a cópia, além de perceber (ver, ouvir etc.) tudo que ela percebe. Enquanto está concentrado na cópia, ele fica atordoado. Se a cópia for morta ou ele sair do atordoamento (querendo ou não), o ritual se dissipa. Para identificar a cópia, um ser precisa passar em um teste de Intuição, Ocultismo, Percepção ou Vontade (DT 20).

PADRÃO ♦ RITUAL

***Fortalecimento Sensorial Discente* SANGUE 1**

Giovanni potencializa seus sentidos até o fim da cena, recebendo +²⁰ em Investigação, Luta, Percepção e Pontaria. Além disso, seus inimigos sofrem -²⁰ em testes de ataque contra ele.

PADRÃO ♦ RITUAL

***Terceiro Olho* CONHECIMENTO 1**

Os olhos de Giovanni se enchem de sigilos e ele passa a enxergar auras paranormais em alcance longo por 1 dia. Além disso, ele pode gastar uma ação de movimento para descobrir se um ser que possa ver em alcance médio tem poderes paranormais ou se é capaz de conjurar rituais e de quais elementos.

"Digam adeus
a qualquer
vida que nós
tivemos antes
de hoje..."

MOSTO

Este brutamontes silencioso era um lutador, guarda-costas e membro dos Transtornados. Neste culto ele agiu principalmente como um cão fiel para o seu líder, Giovanni Opspor.

Mosto recebeu seu “ nome” quando era segurança de creche, a partir das tentativas das crianças de chamá-lo de monstro, por causa de seu tamanho e aparência. Quando a creche começou a falir por falta de clientela, ele temia perder seu emprego e encontrou, em um pacto, uma saída. Como resultado, dezenas de professores e funcionários de outras creches morreram em diferentes e trágicas circunstâncias.

Infelizmente, a dependência criada pela necessidade do Diabo após seu primeiro pacto fez de Mosto um Transtornado. A carreira de segurança de creche ficou para trás e o homem se tornou lutador do submundo ocultista.

Sua carreira foi interrompida após um confronto contra o lutador conhecido como Colosso, que resultou na desfiguração completa de seu rosto. Devido aos ferimentos, que incluíam lacerações mal costuradas e a perda de um olho — com arame farpado saindo da órbita —, passou a utilizar um saco de pão para cobrir a face. Sobrevivendo por pouco, Mosto passou a trabalhar como membro dos Transtornados, subordinado de Giovanni Opspor.



Em 14 de janeiro de 2023, durante o show da banda **PSIKOLERA**, Mosto foi responsável pela segurança da entrada do The Monica Club, onde realizava a triagem de ingressos e o fornecimento de armas aos frequentadores. Após a abertura do portal para o Hexatombe, capturou Cleo Brisa e forçou sua entrada no recinto para preencher uma das vagas da equipe.

Dentro da região do ritual, os Transtornados estabeleceram base no Mercado Central. Mosto reformou o local para aumentar a segurança da equipe e atuou como segurança pessoal de Giovanni e Nando, o sacrifício. Sofreu um revés terrível ainda no primeiro dia: apesar de ser um homem de poucas palavras, Mosto era muito leal ao líder e companheiros, e a notícia da morte de seu colega Tarrafa causou-lhe um forte abalo emocional.

No segundo dia veio a gota d' água: Mosto reconheceu Dalmo Magno, o Colosso, no Mercado Central. Dominado pelo rancor e contrariando a contenção imposta por Giovanni, foi naquela mesma noite confrontar seu antigo rival.

O embate de gigantes aconteceu diante da Mansão Abandonada dos Mascara-dos. Mosto não apenas teve sua face novamente exposta, como sucumbiu aos golpes de Dalmo Magno, que lhe amassou o crânio sob a sola de suas botas...

PESSOA • MÉDIA • VD 60

SENTIDOS

Percepção 20 | Iniciativa 20+5

DEFESA 20

Fortitude 30+10 | **Reflexos** 20+5 | **Vontade** 20

PV 100 | Machucado 50

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI

1

INT

1

VIG

3

FOR

4

PRE

1

PERÍCIAS Atletismo 40+10

ROSTO DESFIGURADO Se o saco que cobre o rosto de Mosto for retirado, ele fica furioso. Nesse estado, recebe um bônus de +1d8 em rolagens de dano e pode usar o poder Trocação Justa (veja a seguir).

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

CUTELO Corpo a corpo

Teste 40+10, crítico 19/x3

Dano 1d6+10 corte

PADRÃO ♦ AGREDIR

DESARMADO

Corpo a corpo

Teste 40+10

Dano 1d4+10 impacto

COMPLETA ♦

SURRA BRUTAL

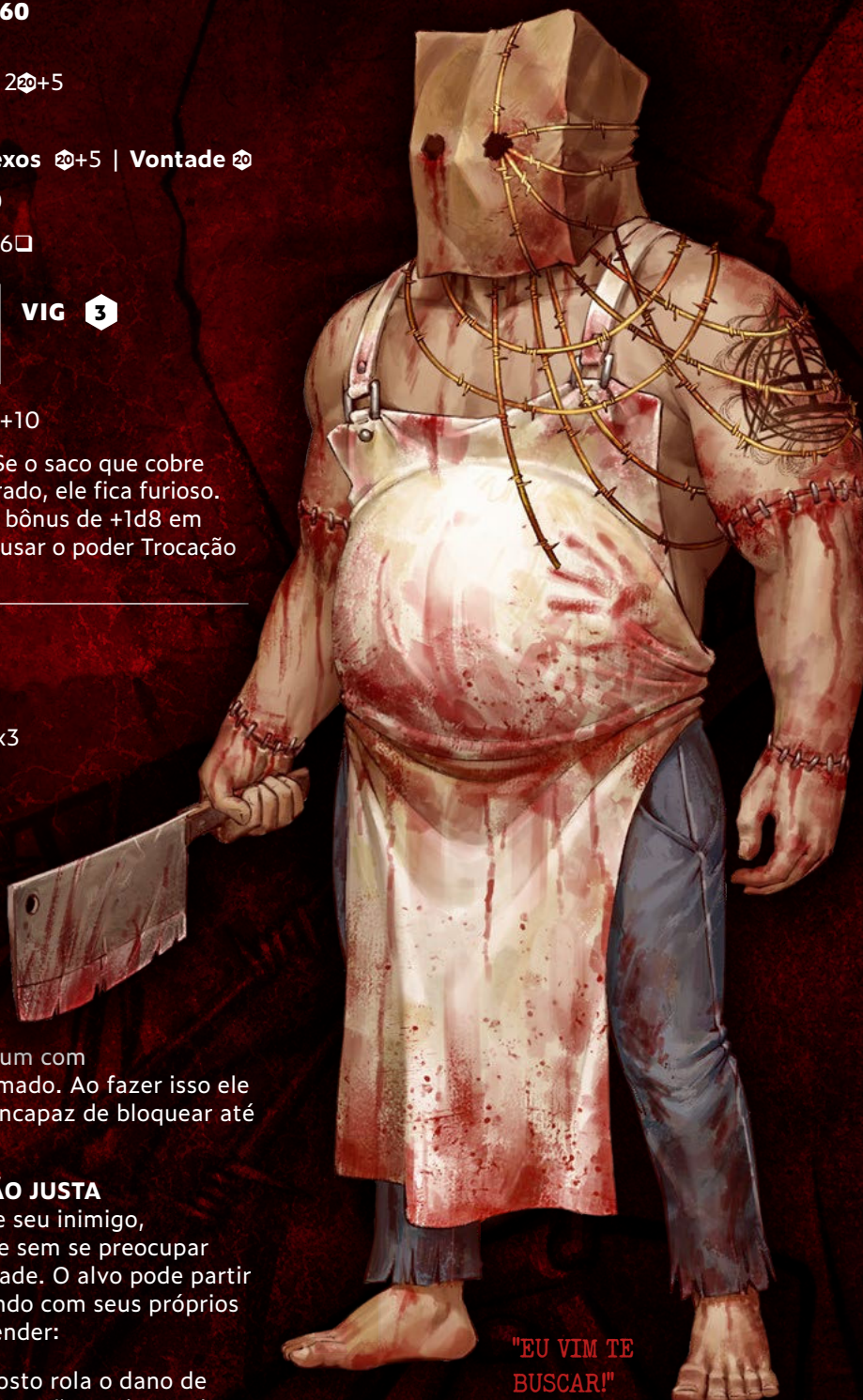
Mosto faz dois ataques: um com seu cutelo e outro desarmado. Ao fazer isso ele abre sua guarda, sendo incapaz de bloquear até seu próximo turno.

COMPLETA ♦ TROCAÇÃO JUSTA

Mosto salta para cima de seu inimigo, golpeando sem parar — e sem se preocupar com sua própria integridade. O alvo pode partir para a trocação, retrucando com seus próprios golpes, ou tentar se defender:

• **Partiu pra trocação.** Mosto rola o dano de seu ataque em seu alvo. Então, o alvo pode rolar o dano de seu ataque corpo a corpo contra Mosto. Se o alvo fizer isso, Mosto rola mais uma vez o dano de seu ataque, e assim por diante — eles ficam rolando dano alternadamente até um cair ou desistir de rolar o dano (quando um não rolar mais, significa que recuou, e o outro não pode continuar). Esses danos não podem ser bloqueados.

• **Tentou se defender.** O alvo faz um teste de Fortitude (DT 20). Se passar, sofre 1d6+10 pontos de dano. Se falhar, sofre 1d6+1d4+20 pontos de dano. Esses danos podem ser bloqueados como ataques normais.



"EU VIM TE
BUSCAR!"

TARRAFA

Um simples pescador que, como tantas pobres almas, foi arrastado para uma vida de sevícia e insanidade sob a liderança de Giovanni Opspor.

Sua trajetória, como havia de ser, é marcada por um pacto: perdeu o pai muito jovem e passou fome durante as baixas temporadas de pesca, recorrendo a medidas desesperadas para sobreviver. Certa noite, voltou à praia com uma rede cheia de peixes e sua “alma” vendida ao Diabo. Seu apelido, Tarrafa, foi dado pelos outros pescadores. Invejosos de seu repentino sucesso, eles tentaram matá-lo, mas o rapaz escapou com vida. Afetado pela forte dependência da entidade demoníaca, acabou se juntando ao culto dos Transtornados.

Comportamentalmente, poderia ser descrito como um homem “calmo” e sociável em situações tranquilas, demonstrando prazer na dor e uma tendência a ignorar normas sociais por meio do uso frequente de insultos.

Momentos antes do derradeiro show da banda Psikolera, Tarrafa causou um incidente no banheiro do The Monica Club ao engolir o molho de chaves que dava acesso ao escritório de Giovanni. Interpelado por Aguiar e Dalmo (integrantes

da equipe dos Mascarados), explicou que havia removido a própria goela e não podia vomitar a chave para eles! A seu pedido, o grupo lhe arranhou uma mistura de uma bebida avermelhada e a droga rubra para induzir o vômito. Mais tarde, Tarrafa ingressou no portal para o ritual Hexatombe junto com os demais integrantes de sua equipe, que estabeleceram base no Mercado Central.

Durante o primeiro dia do ritual, o rapaz saiu para explorar os arredores e coletar recursos, quando se deparou com a equipe dos Couraças. O encontro ia bem até Tarrafa tentar morder as partes metálicas do veículo dos ocultistas rivais, o que deu início a uma perseguição na rua principal da cidade deserta.

Na ocasião, a Couraça Ana utilizou o carro para distraí-lo, permitindo que seu colega Chispa o empalasse pelas costas com uma enorme lança. Deixado gravemente ferido no solo, Tarrafa foi encontrado pelos Mascarados Aguiar e Jae-Yoon. Após uma breve conversa, Jae esfaqueou sua nuca em um golpe de misericórdia. Pouco depois, acabou se reerguendo como um Zumbi de Sangue. Aguiar, então, usou o arpão do próprio pescador para dar fim à sua existência, de uma vez por todas.

TRANSTORNADOS NO HEXATOMBE

As fichas dos personagens e NPCs de *Hexatombe* disponibilizadas nos *Arquivos Secretos* são levemente diferentes das versões usadas na stream.

As fichas da stream são feitas levando-se em conta particularidades do show — especificamente, o fato de que cada episódio tem um limite de tempo e a série como um todo tem um limite de episódios — e, no geral, possuem mais dano e menos pontos de vida, para fazer os combates serem mais rápidos.

Já as fichas de *Arquivos Secretos* são feitas para serem usadas em mesas normais, sem essas limitações, e não possuem esses modificadores.

"Eu arranquei
minha goela."

PESSOA • MÉDIA • VD 60

SENTIDOS

Percepção 20+5 | Iniciativa 320+10

DEFESA 21

Fortitude 220+5

Reflexos 320+10

Vontade 20

PV 80 | Machucado 40

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 3

INT 1

VIG 2

FOR 2

PRE 1

PERÍCIAS Acrobacia 320+10, Atletismo 220+10

PERFURAÇÃO PERMANENTE Se acertar o arremesso de arpão, Tarrafa dificulta a movimentação do alvo. Ele fica lento e precisa gastar uma ação padrão para tentar remover o arpão de seu corpo com um teste de Atletismo ou Luta (DT 20).

PRAZER NA DOR Se Tarrafa estiver machucado, ele recebe resistência a dano 5.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

ARPÃO DO PESCADOR

À distância ✧ CURTO

Teste 320+10, crítico x3

Dano 1d6+10 perfuração
+1d6 Sangue

PADRÃO ♦ AGREDIR

FACA Corpo a corpo x2

Teste 320+10, crítico 19

Dano 1d4+10 perfuração

PADRÃO ♦ ENGOLIR METAL

Tarrafa engole um objeto de metal de tamanho Pequeno ou menor.

Ele perde 1d6 PV, mas recebe +2 em testes baseados em Força e Agilidade. Esse efeito é cumulativo, mas tarrafa só pode manter até três itens ingeridos (ele costuma usar essa habilidade para esconder sua faca ou outros itens).

CARRARA

Carrara surge no cenário de *Hexatombe* como uma figura excêntrica e perturbadora. Um Transtornado de meia-idade com aparência marcante, ostentando pregos cravados ao redor do crânio, pescoço e braços, de onde o sangue ainda escorria.

Sua participação foi interrompida antes mesmo do início do ritual, durante uma invasão ao apartamento da assassina de aluguel Kemi. Enquanto vasculhava o local, Carrara deixou escapar um suposto acordo de assassinato por aluguel em que ao invés de eliminar o alvo, Kemi se aliou ao mesmo, e o Transtornado estava ali justamente para cobrar a dívida.

Sua confiança, no entanto, não foi suficiente para superar as defesas da moradora: ao ativar uma armadilha na área de serviço, foi atingido por diversas facas no peito. Gravemente ferido e incapacitado, foi brutalmente morto por Kemi, que lhe esfaqueou repetidas vezes antes de degolar o cultista.

Originalmente, Carrara estava destinado a ser um dos membros da equipe dos Transtornados dentro do Hexatombe. No entanto, sua execução no apartamento de Kemi deixou a equipe desfalcada... para o azar de Cleo Brisa.



PESSOA • MÉDIA • VD 60

SENTIDOS

Percepção 20+5 |
Iniciativa 20+10

DEFESA 18

Fortitude 20
Reflexos 20+10
Vontade 20+5

PV 70 | Machucado 35

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2 | INT 2 | VIG 1

FOR 1 | PRE 2

PERÍCIAS Atletismo 20+10,
Enganação 20+10

SANGUE MALDITO Carrara tem seu sangue amaldiçoado pela entidade de Sangue. Qualquer munição banhada em seu fluido vital causa +1d6 pontos de dano de Sangue uma única vez.

"Sua
piranha!"

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

SOCO COM PREGOS Corpo
a corpo x2

Teste 20+10

Dano 1d4+10 impacto

PADRÃO ♦ AGREDIR

PREGADOR PNEUMÁTICO

À distância x2 ✨ CURTO

Teste 20+10, crítico x4

Dano 3d4+10 perfuração
+1d6 Sangue

COMPLETA ♦ PREGOS
DE SANGUE

Carrara remove pregos de seu corpo e recarrega sua pistola de pregos com eles, usufruindo de sua habilidade Sangue Maldito.

NANDO SALLES

O sacrifício da equipe dos Transtornados era um influenciador de finanças cheio de si. Um "criptobro" que vendia cursos picaretas e apostava em arenas de lutas ilegais, onde nutria grande admiração pelo lutador Colosso. No Hexatombe, carregava no peito o Estigma da Coroa de Espinhos, uma marca que sangrava constantemente e representava os pecados do Orgulho, Desprezo e Arrogância.

Sua postura era marcada por um cinismo extremo, usando a condição de sacrifício como um escudo. Nando sabia que, pelas regras do ritual, tentar matá-lo resultaria em um conflito direto contra sua equipe, o que o levava a provocar figuras perigosas como Dalmo e desrespeitar abertamente Kemi. Nando frequentemente ignorava ordens de discrição de Giovanni, chegando a vaziar informações estratégicas e a usar poderes paranormais

para manipular a mente de outros — como fez ao incentivar Dalmo a não desistir de um combate na mansão abandonada.

Seu fim chegou na noite do segundo dia, motivado por sua própria imprudência. Nando tentou matar o sacrifício da equipe dos Mascarados com um tiro pelas costas. No entanto, Henri sobreviveu ao ataque e, em um contra-ataque feroz utilizando um ritual de "Armadura de Sangue", conseguiu desarmar e ferir o apostador. Mesmo tentando amenizar a situação quando se viu encurralado, Nando não recebeu clemência: Kemi recuperou a arma e disparou contra sua cabeça, encerrando sua trajetória nesse jogo de horrores.



"Você não pode me matar!"

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PISTOLA À distância ✱
CURTO

Teste 20+5, crítico 18

Dano 1d12+5 balístico

COMPLETA ♦ ARROGÂNCIA DIABÓLICA

Nando Salles diz para uma pessoa dentro de alcance longo que ela pode fazer tudo que quiser, "basta ter o mindset certo". A pessoa deve fazer um teste de Vontade (DT 25). Se falhar, deve fazer uma ação extremamente imprudente em seu próximo turno, como atacar alguém mais poderoso ou saltar de um lugar alto. A pessoa vai fazer isso apenas para provar que "pode" — mesmo que não possa de verdade! Se o alvo se recusar a fazer uma ação assim, a pessoa se sente muito insegura e sofre 2d6 pontos de dano mental que não podem ser evitados, reduzidos ou resistidos.

PESSOA • MÉDIA • VD 20

SENTIDOS

Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

DEFESA 16

Fortitude 20+5

Reflexos 20+5

Vontade 20+5

PV 35 | Machucado 17

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2

INT 2

VIG 2

FOR 1

PRE 2

PERÍCIAS Enganação 20+5

MISSÕES COM TRANSTORNADOS

A violência dos Transtornados é uma ferramenta poderosa de horror e tensão. Eles funcionam como catalisadores de caos. Seus núcleos podem surgir em qualquer lugar afetado por sofrimento coletivo, como um bairro abandonado após um massacre, uma cidade rural marcada por uma tragédia ou uma cidade grande com histórias esquecidas entre prédios corroídos.

Em combate, os Transtornados são imprevisíveis e brutais. Fora dele, são um pesadelo psicológico, desafiando os jogadores a lidarem com comportamentos insanos e obcecados.

O culto também pode servir como ponte para apresentar o Diabo ou o próprio elemento Sangue de forma mais intensa, revelando segredos do Outro Lado, oferecendo pactos, ou ameaçando enfraquecer a Membrana.

Além disso, assim como zumbis em filmes pós-apocalípticos, os Transtornados podem ser usados como inimigos "bucha de canhão", que podem ser mortos aos montes sem grande culpa ou dilemas morais.

Trazemos a seguir algumas propostas de missões envolvendo o culto dos Transtornados e suas insanidades.

CHORO DO ASFALTO

Moradores de um bairro periférico relatam um fenômeno inexplicável: manchas vermelhas que surgem espontaneamente no asfalto, sempre acompanhadas de choros e sussurros. Na comunidade, crianças relatam ter falado com o "homem do lado de dentro" e cachorros vira-latas têm desaparecido.

Investigações indicam que, após uma chacina policial encoberta, uma célula dos Transtornados se fixou nos esgotos do bairro, convertendo o trauma coletivo em combustível ritualístico. Agora, algo está tentando nascer ali embaixo e cada lamento fortalece sua vinda.

CIÊNCIA DIABÓLICA

Uma série de assassinatos brutais ocorreram em uma cidade universitária. As vítimas apresentam cortes ritualísticos e espinhos ósseos crescendo de seus corpos. A perícia está completamente perdida. Um dos investigadores, em choque, se matou após dizer que "os mortos estavam sussurrando".

Os agentes são chamados para intervir e descubrem que um grupo secreto dentro da universidade vem realizando experimentos ocultistas com material biológico vindo do Outro Lado. Um grupo de estudantes, agora Transtornados, enfraqueceram a Membrana, e o Diabo está prestes a dar um empurrãozinho no projeto de ciências macabras deles para ajudá-los a "corrigir" a Realidade.

JAULA ABERTA

Um zoológico fecha suas portas repentinamente após um ataque interno. Funcionários trancaram-se nas áreas administrativas e relatam que os animais “aprenderam a falar com alguma coisa”. Imagens vazadas mostram um hipopótamo arrancando a própria pele com as presas e um chimpanzé esculpindo símbolos com os ossos da perna.

A investigação revela que um grupo de Transtornados infiltrou-se no corpo veterinário da instituição e vinha realizando rituais com os animais. Agora, o zoológico inteiro é um santuário onde o instinto foi substituído por loucura ritualística. O último aviso informa que alguns humanos que tiveram contato com o zoológico começaram a agir da mesma forma.

HOSPITAL VERMELHO

Um hospital abandonado na zona rural voltou a consumir energia elétrica, mesmo sem ligação formal com a rede há mais de uma década. Técnicos enviados desaparecem, e drones perdem o sinal ao se aproximar do local.

Os moradores das redondezas relatam ouvir cânticos e gritos de dor vindos da mata à noite.

A Ordo Realitas desconfia que o local abrigue uma base dos Transtornados ou pior: que um dos Apóstolos do Sangue tenha se manifestado. Os agentes devem entrar, investigar e sobreviver ao mal que habita entre as paredes que sangram.

SANGUE DA SALVAÇÃO

Um culto de autoajuda começa a ganhar popularidade em São Paulo. Chamado de “Sangue da Salvação”, o grupo oferece rituais de superação baseados em dor física e “conexão espiritual” com forças que prometem transformação. Influenciadores começam a divulgar resultados milagrosos.

Na superfície, parece apenas mais uma seita. Mas os agentes descobrem que os líderes são Transtornados, e que estão tentando transformar seus seguidores em um enxame permanente de loucura coletiva. O plano? Usar uma transmissão ao vivo para reunir poder e conjurar um ritual que os permita atingir um estado evolutivo superior através do Sangue. 



Tem rubra aí?

RITOS & MALDIÇÕES

Por Dan Ramos, Guilherme Dei Svaldi,
Miguel Souza e Thales "Bif" Cunha.



Desde seu primeiro envolvimento com o paranormal, Agatha tem desenvolvido novas maneiras de lidar com o Outro Lado. O mesmo pode ser dito dos Transtornados: por mais que seus métodos e objetivos sejam questionáveis (para dizer o mínimo!), é inegável que esses cultistas desenvolveram habilidades inéditas. Agora, os personagens da sua mesa poderão trilhar esses caminhos com os novos conteúdos oficiais a seguir.

ORIGENS

FERIDO POR RITUAL

Você tinha uma vida ordinária, até sofrer os efeitos paranormais de um ritual (escolha entre Sangue, Morte, Conhecimento ou Energia). A partir de então, sua existência mundana foi deturpada pelo Outro Lado.

Perícias treinadas. Ocultismo e 1 perícia definida pelo elemento do ritual (Fortitude para Sangue, Vontade para Morte e Conhecimento ou Reflexos para Energia).

Mácula Ritualística. A entidade marcou você com um ritual de 1º círculo a sua escolha do elemento correspondente. Você aprende a conjurar o ritual. Além disso, uma vez por cena, pode conjurá-lo sem gastar PE (mas ainda precisa gastar PE para qualquer efeito adicional, como formas avançadas). Esse ritual não conta no seu limite de rituais conhecidos. Em contrapartida, sofre -20 em testes de resistência contra efeitos (como rituais ou poderes paranormais) desse elemento.

TRANSTORNADO ARREPENDIDO

Você já caminhou entre os Transtornados. Talvez tenha sido um seguidor cego, seduzido pelas promessas de transcendência por meio da carne e da dor. Talvez tenha conhecido a natureza visceral do culto desde o início e ainda assim escolheu mergulhar no delírio. Seja como for, em algum momento algo rompeu o ciclo. Você se libertou, mas ainda sente o eco dos rituais e a presença do Sangue sussurrando na própria carne.

Perícias Treinadas. Luta e Ocultismo.

Sufrimento de Sangue. Eles podem tentar... mas já não dói mais. Você recebe RD 2/mental. Para cada dois rituais de Sangue ou poderes paranormais de Sangue que possua, a RD aumenta em +1. Contudo, a lembrança das desgraças que você viveu causa pesadelos horríveis, que o impedem de repousar tranquilamente. Sua condição de descanso é sempre uma categoria pior (luxuosa se torna confortável, confortável se torna normal e normal se torna precária).

NOVO USO PARA PERÍCIA OCULTISMO

Blindar a Mente (Veterano, DT 20). Você pode gastar uma ação completa e 1 PE para focar no que sabe do paranormal e, assim, proteger sua sanidade contra futuras ameaças do Outro Lado. Se passar, recebe +5 em seu próximo teste de Vontade até o fim desta cena. Você pode fazer o mesmo com um aliado adjacente, mas o teste é mais difícil (DT 25) e o aliado também precisa fazer um teste de Vontade (DT 20) para não ficar assustado com seus conhecimentos e perder 1d4 SAN, além de não receber o bônus.

PODERES DE OCULTISTA

ACOSTUMADO A MALDIÇÃO DE <ELEMENTO>

Escolha um elemento (exceto Medo). Por já interagir ritualisticamente com esta entidade, quando falha em um teste relacionado ao preço da maldição de itens amaldiçoados do elemento escolhido (*OPRPG*, p. 145), você não perde pontos de sanidade. Você ainda sofre quaisquer outros efeitos negativos de itens amaldiçoados. *Pré-requisitos:* Int 2, conjurar ritual de 2º círculo do elemento escolhido.

RETER RITUAL DE COMBATE

Quando um ritual com duração retida está afetando negativamente um alvo, você pode mudar a duração para cena, como reação, no instante em que ele sai da linha de efeito. Além disso, quando sofre uma condição que o faz deixar de reter rituais, você pode gastar uma reação e 1 PE por ritual para mudar a duração dos rituais para cena, evitando perder seus efeitos. O custo é de 1 PE por ritual. *Pré-requisitos:* Int 2, conjurar ritual de 1º círculo. Este poder só pode ser escolhido se estiver usando a regra opcional de Reter Ritual (p. 58).

RITUAL INTENSO

Você soma sua Presença nas rolagens de dano e de cura de seus rituais.

Pré-requisito: Pre 2.

SAÚDE SOBRENATURAL

Uma vez por cena, você pode gastar uma ação de movimento e 3 PE para receber pontos de vida temporários igual a sua Presença x 10. Por exemplo, se tem Pre 3, recebe 30 PV temporários. Esses pontos temporários desaparecem no fim da cena e não são cumulativos com eles mesmos.

Pré-requisitos: Int 2, Pre 2, conjurar ritual de 1º círculo.



TRILHA DE OCULTISTA: MALEDICTÓLOGO



NEX 10% - Identificação Macabra. Compreender o paranormal fica cada vez mais prático com o tempo. Quando faz um teste para identificar item amaldiçoado ou identificar ritual, você pode gastar 1 PE para receber +1d10 neste teste. Além disso, sofre apenas -20 para identificar itens amaldiçoados como uma ação completa.

NEX 40% - Compreensão de Maldições. Você pode gastar uma ação de interlúdio e 3 PE para fazer leituras e rituais de identificação em um item amaldiçoado. Após isso, faça um teste de Ocultismo (DT 10 +5 por categoria do item). Se falhar, você perde 2d4 + 2 SAN e não pode tentar novamente com o mesmo item.

Se passar e o item amaldiçoado contiver um ritual, você perde 1d4 + 1 SAN, aprende o ritual e o item é consumido. Esse ritual não conta no seu limite de rituais.

Se passar e o item amaldiçoado não contiver um ritual, você perde 1d4 + 1 SAN e pode transferir as maldições para outro item ou para um símbolo marcado em seu corpo ou no corpo de um aliado adjacente, como uma tatuagem, e o item amaldiçoado original é consumido.

A pessoa tatuada pode usufruir das maldições como se estivesse usando o item, mas a mesma pessoa não pode ter mais do que uma tatuagem desse tipo. Você

pode destruir esse símbolo em seu corpo gastando uma ação de interlúdio.

NEX 65% - Reproduzir Maldição. Sua determinação em usar o Outro Lado contra ele mesmo é maior do que seu medo de enlouquecer. Você pode gastar uma ação de interlúdio e 3 PE para memorizar uma maldição de item com a qual já tenha lidado (por exemplo, um item que já estudou ou usou, ou mesmo um do qual já foi alvo).

Uma vez que tenha memorizado uma maldição, pode gastar uma ação de interlúdio e 3 PE para aplicá-la a um novo item. Para isso, faça um teste de Ocultismo (DT 10 +5 por categoria do item). Se falhar, você perde 2d8 + 2 SAN. Se passar, você perde 1d8 + 1 SAN e o novo item recebe a maldição que você havia memorizado até o fim da missão. Maldições aumentam categorias de itens, e nenhum item pode ter categoria maior do que IV.

NEX 99% - Maldição

Suprema. A loucura não o impede de fazer o impen-sável. Ao usar a habilidade Reproduzir Maldição, você considera o item três categorias efetivas a menos. Por exemplo, um item de categoria IV é considerado de categoria I, permitindo que você aplique maldições até ele voltar à categoria IV.



PODERES GERAIS

CICATRIZES EXPOSTAS

Você tem cicatrizes graves, físicas ou psicológicas, que podem deixá-lo em um estado de ira caso sejam expostas. Você pode gastar uma ação de movimento para expor sua cicatriz. Quando o fizer, você causa +1d8 pontos de dano do mesmo tipo, mas sobre  em testes de Vontade e testes que exijam calma, como ficar furtivo ou traduzir um idioma. Se outro ser expor sua cicatriz, mesmo contra sua vontade, os mesmos efeitos se aplicam. Os efeitos duram até o fim da cena. *Pré-requisitos:* ter cicatrizes.

CURIOSIDADE OCULTA

Seu gosto bizarro pelo oculto abriu sua mente. Você recebe treinamento em Ocultismo ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, quando faz um teste de Vontade, você pode gastar 2 PE para trocar a perícia por Ocultismo. *Pré-requisito:* Int 2.

ESPECIALISTA EXOTÉRICO

Poucos compreendem o uso de catalisadores ritualísticos como você. Ao conjurar um ritual, você pode combinar os efeitos de até três catalisadores ritualísticos diferentes ao mesmo tempo. *Pré-requisitos:* Int 3, conjurar ritual de 2º círculo, Domínio Esotérico (SaH, p. 26).

<HABILIDADE> APRIMORADA

Escolha uma habilidade ou um ritual que tenha DT. A DT para resistir a essa habilidade ou ritual aumenta em +2. Você pode escolher este poder outras vezes para habilidades e rituais diferentes, e até duas vezes para uma mesma habilidade ou ritual (neste caso, a DT aumenta em um total de +5).

INSTINTOS URBANOS

Você não confia na “sociedade civilizada” e está pronto para sobreviver na selva de concreto. Você recebe treinamento em Crime ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, quando entra em um ambiente fechado, pode fazer um teste de Crime (DT 20) para identificar as melhores saídas. Se passar, você identifica uma rota de fuga. Em termos de regras, se decidir escapar do lugar, você recebe uma ação de movimento extra no primeiro turno da fuga e +2 na Defesa até fugir. Se o lugar não tiver rotas de fuga identificáveis, você recebe +2 na Defesa enquanto estiver nele.

Pré-requisito: Agi 2.



PODERES PARANORMAIS DE SANGUE

FERRO MACULADO

Acostumado a usar munições especiais contra ameaças, sua relação com armas que disparam projéteis se intensifica conforme você é corrompido pelo Sangue. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PV para amaldiçoar 1 projétil de munição. O projétil passa a causar +1d6 pontos de dano de Sangue uma única vez.

Afinidade. O dano muda para +1d8 pontos de dano de Sangue.

PLACAS SANGUINOLENTAS

Você consegue manipular parte do Sangue presente em um ritual para criar placas rubras que o protegem. Quando você conjura um ritual de Sangue, recebe um bônus na Defesa equivalente ao círculo do ritual até o início do seu próximo turno (se for de 3º círculo, por exemplo, recebe +3 na Defesa). *Pré-requisito:* conjurar ritual de Sangue.

Afinidade. O bônus na Defesa aumenta fica igual ao círculo do ritual +2 (+3 para um ritual de 1º círculo, +4 para um ritual de 2º círculo e assim por diante).

SANGUE CORROSIVO

A maldade do Sangue borbulha nas suas veias como um ácido extraído do inferno. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PE para transformar seu sangue em uma substância corrosiva até o fim da cena. Quando você sofre dano causado por um ser que está adjacente, você também causa 1d10 pontos de dano de Sangue nele.

Afinidade. O dano muda para +2d10 pontos de dano de Sangue.

SANGUE PRAZEROSO

Sua conexão com o Sangue permite que você resista a dor apenas para que consiga sentir ela por mais tempo. Enquanto estiver machucado, você recebe resistência a dano 5. *Pré-requisito:* Sangue 1.

Afinidade. Enquanto estiver machucado, você também recebe +20 PV temporários, mas apenas uma vez por cena.

PASSAGEM DE CONHECIMENTO

SANGUE CONHECIMENTO 2

Execução completa

Alcance toque

Alvo 1 pessoa

Duração cena

Resistência Vontade evita

Você transfere sua consciência para o corpo do alvo.

Quando conjura este ritual, você deve escolher entre habitar o corpo do alvo e tentar sobrepor a mente dele ou fazer uma transferência completa, em que suas consciências são trocadas e o alvo passa a habitar o seu corpo.

No primeiro caso, se o alvo falhar no teste de resistência, você passa a controlar o corpo dele (o seu próprio corpo cai inconsciente). Você continua usando sua ficha, mas substitui seus atributos físicos (Força, Agilidade e Vigor) pelos do alvo. De acordo com o mestre, você pode usar outras características inatas do corpo do alvo. No início de cada turno do alvo, ele pode repetir o teste de resistência para tentar recuperar o controle de seu corpo. Além disso, a critério do mestre (conforme a história e a sua relação com a pessoa), o alvo pode tentar recuperar o controle mais de uma vez por rodada. Se ele passar, você retorna para seu próprio corpo, que desperta na hora. Se o corpo do alvo morrer enquanto você o está ocupando, você também morre. Se o seu corpo morrer, você fica permanentemente preso no corpo do alvo e, se o alvo conseguir recuperar o controle do corpo, você morre.

No segundo caso, se o alvo falhar no teste de resistência, você passa a controlar o corpo dele e ele o seu. Ambos continuam usando suas fichas, mas substituem seus atributos físicos (Força, Agilidade e Vigor) pelos do outro. De acordo com o mestre, ambos podem usar outras características inatas do outro corpo. Nesse caso, o alvo não pode tentar se libertar novamente. A única maneira de reaver seu corpo é com o fim da duração do ritual ou conjurando este ritual contra aquele que tomou seu corpo de você. Se um dos corpos morrer, quem está ocupando ele também morre e é impossível retornar para um corpo morto.

Discente (+3 PE): O alcance muda para curto e a duração para 1 dia. No primeiro caso, o alvo só pode tentar recuperar o controle do corpo uma vez por dia ou uma vez por cena (o que for maior), em vez de uma vez por rodada. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+7 PE): O alcance muda para médio e a duração para permanente. No primeiro caso, o alvo só pode tentar recuperar o controle do corpo uma vez por ano, em vez de uma vez por rodada. Requer 4º círculo e afinidade.



RITUAIS DE VÁRIOS ELEMENTOS

Existem rituais que podem ser aprendidos através de vários elementos, como *Amaldiçoar Arma*. Entretanto, também existem, por mais raro que sejam, rituais que pertencem a mais de um elemento.

Passagem de Conhecimento, por exemplo, é um ritual de 2º círculo de Sangue e Conhecimento.

Aprender um ritual de vários elementos segue a mesma regra dos demais rituais e você precisa atender aos pré-requisitos (como afinidade) com todos os elementos do ritual.



PASSAGEM DE CONHECIMENTO EXPANDIDO

SANGUE CONHECIMENTO 4

Execução 1 dia

Alcance curto

Alvo até 10 pessoas

Duração permanente

Criado por Agatha Volkommenn, este ritual é uma versão avançada de *Passagem de Conhecimento*, capaz de afetar várias pessoas ao mesmo tempo. Ele só pode ser aprendido por personagens capazes de conjurar *Passagem de Conhecimento*.

Este ritual afeta de duas a dez pessoas, sempre em número par. Os alvos devem ser separados em dois grupos, sendo um deles o grupo principal. Cada alvo do grupo principal se sente submerso em um oceano infinito e, banhado pelo fluxo do Outro Lado, deve escolher um alvo do outro grupo. Entretanto, essa escolha nunca é simples, premeditada ou aleatória. As consciências deverão navegar através de suas intenções até alcançarem o corpo adequado (veja o quadro “Os Passos da Passagem”, na página seguinte). Quando a escolha enfim é feita, as consciências trocam de corpos. Ao contrário da versão normal deste ritual, os personagens assumem os atributos e habilidades do corpo novo.

Como parte da conjuração deste ritual, os corpos de um dos grupos podem ficar presos em caixões, num estado transitório, enquanto os corpos do outro grupo ficam livres no mundo. Os caixões não podem ser abertos antes de 1d6+1 dias, e só podem ser abertos por quem participou



do ritual. Se um caixão for aberto enquanto o corpo estiver nesse estado transitório, o corpo se deforma em um Anulado (veja a p. 52).

O cérebro humano não consegue suportar a transferência completa, por isso bloqueia as memórias da consciência original, que retornam lentamente. Além disso, quando um personagem fica emocionalmente instável, pode perder o controle para as intenções do corpo invadido por alguns momentos. Em termos de regras, sempre que o personagem ficar enlouquecendo, insano ou perturbado, deve rolar 1d4; em um resultado 1, perde o controle para as intenções do corpo invadido por 1d4 rodadas.

A única maneira de se voltar ao corpo original é refazer este ritual, presencialmente. Se sua consciência morrer enquanto está no corpo trocado, estará permanentemente morta, assim como se estivesse em seu próprio corpo.



OS PASSOS DA PASSAGEM

Como visto em *Hexatombe*, a transferência de consciência entre os corpos precisa seguir os passos exigidos pelo Outro Lado. Escolhas devem ser feitas a partir de intenções.

Passo 1. Os personagens cujos corpos serão invadidos precisam ser criados. Em seguida, palavras-chave associadas a cada personagem devem ser escritas pelo mestre e mantidas em segredo (recomenda-se de 5 a 10 palavras para cada um).

Passo 2. Os jogadores devem ser apresentados a todos os personagens e cada um deve escolher em segredo para qual será feita sua transferência de consciência.

Passo 3. Todos os jogadores devem revelar ao mesmo tempo os personagens escolhidos. É interessante fazer esse passo escrevendo suas escolhas em papéis ou celulares para que a revelação simultânea seja mais dramática.

Passo 4. Se mais de um jogador escolher o mesmo personagem, as palavras-chave entram em jogo. Revezando em turnos, cada jogador deverá falar uma palavra que acredita estar associada ao personagem. Aquele que acertar uma das palavras-chave primeiro estabelece a conexão e os demais jogadores precisam escolher outros corpos.

Veja as palavras-chave dos personagens de *Hexatombe* como exemplo:

Aguiar. Lei, aprendiz, órfão, herança, caçada, tradição, disfarce.

Dalmo. Família, luta, doença, pai, filha, fúria, amor.

Kemi. Mercenária, ambição, solitária, vingança, ganância, trauma, dinheiro.

Jae-Yoon. Vaidade, silêncio, decepção, segredo, orgulho, vergonha.

Labirinto. Perdido, esquecimento, caminhos, sino, beco, vazio, impossível.

Quando a Passagem de Conhecimento
é usada, o Outro Lado pode
criar um...

ANULADO

O corpo abandonado por tempo demais se torna a manifestação física do fracasso e da incompletude, uma criatura de Sangue que personifica o horror de um ser que nunca chegou a existir plenamente. Descrito como uma amálgama errante de carne, órgãos e memórias, ele não possui vida, consciência ou alma, existindo apenas como um "quase ser" em constante estado de formação e agonia.

Sua aparência é a de um humanoide retorcido e visceral, com uma textura gosmenta e pegajosa que parece lutar contra a própria gravidade para manter uma forma minimamente reconhecível.

O pescoço longo e aparentemente quebrado sustenta uma cabeça que repousa sobre o torso, enquanto braços desproporcionalmente esticados terminam em garras afiadas e letais. A instabilidade da criatura é visível através de lapsos de existência, manifestados como raios vermelhos que percorrem seu corpo instável, sinalizando uma falha na Membrana ao tentar se ancorar na realidade.

O comportamento do anulado é instintivo e feroz. Ele ataca com uma agressividade desesperada, movido pela necessidade de absorver tecidos, ossos e órgãos de suas vítimas para preencher as lacunas de sua própria natureza incompleta.

Anulado



SANGUE
CRIATURA • MÉDIO

VD 100

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 • 4d6 mental • NEX 45% é imune

SENTIDOS

Percepção 3²⁰+10

Iniciativa 2²⁰+10, Visão no escuro

DEFESA 25

Fortitude 3²⁰+10

Reflexos 2²⁰+5

Vontade 2²⁰+10

PV 190 | Machucado 95

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2

INT 1

VIG 3

FOR 3

PRE 1

CORPO OSCILANTE Na primeira vez que um ser olhar diretamente para o anulado, sofre 2d6 pontos de dano mental. Em termos de regras, qualquer personagem que faça uma ação que tenha como alvo o anulado terá olhado

diretamente para ele. Um personagem que descreva estar agindo contra o anulado sem olhar diretamente para ele não sofre este efeito, mas sofre -²⁰ em seus testes.

GOLPES ANULADOS O anulado pode distribuir seus ataques em até três alvos diferentes.

QUERO O SEU CORPO Se um ser atacar e errar o anulado, deve fazer um teste de Reflexos (DT 25). Se falhar, fica agarrado pelo anulado. Se o anulado começar seu turno agarrando um ser, começa a sugar os órgãos dele para completar seu próprio corpo mal formado. O ser sofre 4d10 pontos de dano de Sangue e o anulado recupera uma quantidade de PV igual a metade do dano sofrido.

AÇÕES

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

BRAÇOS GROTESCOS Corpo a corpo x2

Teste 3²⁰+15

Dano 1d8+10 impacto

MORDIDA ASQUEROSA Corpo a corpo

Teste 3²⁰+15

Dano 1d10+10 Sangue

ITENS PARANORMAIS

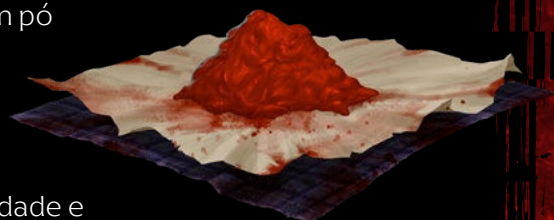
Agrupador Ritualístico. Um item pequeno — não maior que uma faca — e de aparência variada. Você pode gastar uma ação padrão para prender um componente ou um catalisador nele, e pode ter até quatro desses itens presos nele.

Componentes e catalisadores presos no agrupador contam como empunhados, desde que o agrupador esteja sendo empunhado. Se você estiver empunhando o agrupador ritualístico, todos os componentes e catalisadores presos nele também contam como empunhados. Ocultistas usam este item para segurar vários componentes e catalisadores com uma só mão.



Amuleto Sinalizador de <Elemento>. Ao adquirir este amuleto preso a um cordão ou corrente, escolha um elemento (exceto Medo). Este item vestido emite um tênue sinal — pinga gotas vermelhas para Sangue, larga um rastro de fumaça para Morte (como um incenso), emite luz dourada para Conhecimento e muda de cor bruscamente para Energia — quando uma criatura do elemento respectivo entra em alcance longo dele, mesmo tendo paredes ou outros objetos no caminho.

Rubra. Esta droga paranormal tem a aparência de um pó viscoso vermelho amarronzado. Você pode gastar uma ação de movimento para esfregar uma dose de rubra em uma ferida aberta (precisa estar com pelo menos 1 ponto de dano). Se fizer isso, a droga é absorvida e você recebe +5 em testes de Força, Agilidade e Vigor e 10 pontos de vida temporários. No fim da cena, os bônus terminam e, a menos que consuma outra dose de rubra, você perde 1d3 pontos de atributos físicos (role 1d6 para cada ponto perdido; **1 - 2** Força, **3 - 4** Agilidade, **5 - 6** Vigor). Os pontos retornam após dormir em uma cena de interlúdio.



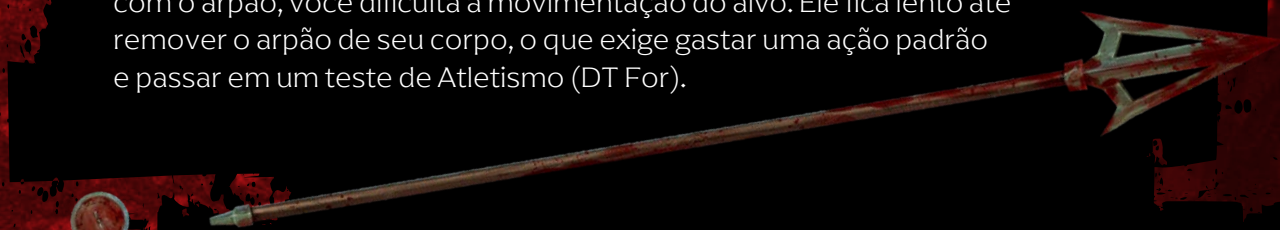
Sempre que usa a droga, você deve fazer um teste de Vontade (DT 15 +2 para cada vez além da primeira que tiver usado a droga). Se falhar, fica insano por 1d3 rodadas, durante as quais vai tentar atacar os seres mais próximos de você, independente de quem sejam (ou gastar suas ações se aproximando deles, caso não consiga atacá-los de onde estiver). Se falhar no teste de Vontade por 10 ou mais, sua mente é destruída pela droga. Seu personagem passa a tentar atacar de forma animalesca qualquer pessoa próxima a ele, sem esperanças de voltar ao que era, e, se estiver em um local no qual a Membrana esteja fragilizada, pode até mesmo se tornar uma criatura do Outro Lado.

NOME	CATEGORIA	ESPAÇOS
Agrupador Ritualístico	II	1
Amuleto Sinalizador de <Elemento>	II	1
Rubra	II	1

ITENS AMALDIÇOADOS

SANGUE

Arpão do Pescador. *Um arpão de pesca rústico, sujo de sangue originado de um pacto com o Diabo. É uma arma simples corpo a corpo e de uma mão, que pode ser arremessada em alcance curto. Ela causa 1d8 pontos de dano de perfuração + 1d12 pontos de dano de Sangue e tem crítico 20/x3. Se acertar um ataque de arremesso com o arpão, você dificulta a movimentação do alvo. Ele fica lento até remover o arpão de seu corpo, o que exige gastar uma ação padrão e passar em um teste de Atletismo (DT For).*

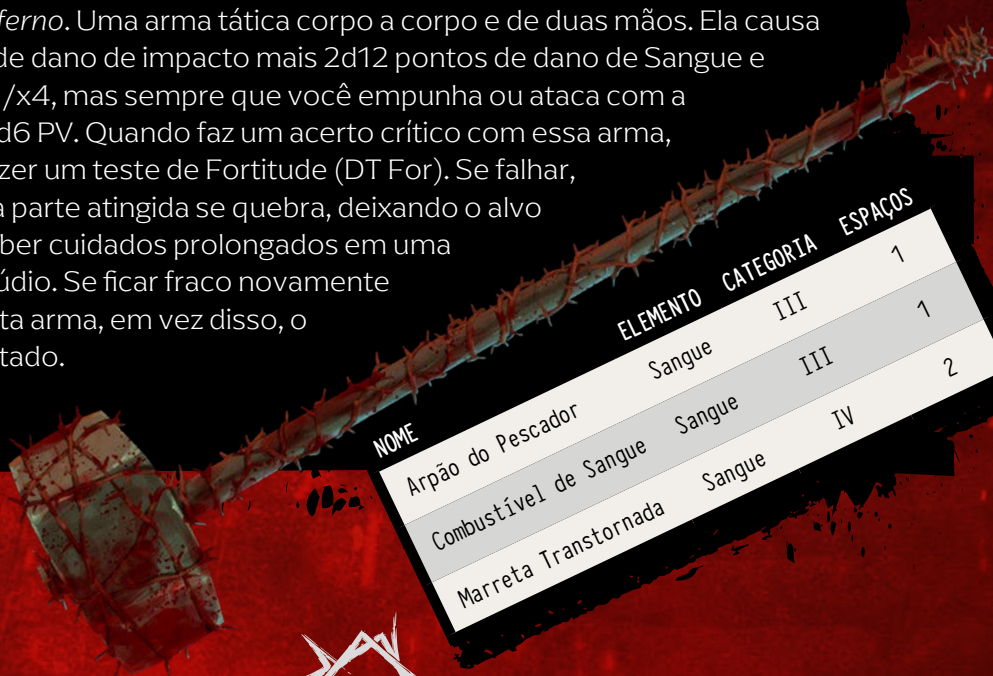


Combustível de Sangue. *Um tanque com combustível inflamável misturado com Sangue. Fabricar um combustível desse é um trabalho grotesco, mas o resultado é uma ferramenta poderosa contra criaturas de Conhecimento.*



Você pode gastar o Combustível de Sangue como munição para lança-chamas ou para encher galões. Fazer isso troca todo o dano do lança-chamas ou do galão (veja SaH, p. 41) para Sangue e aumenta todos os dados de dano em uma categoria (d6 vira d8, por exemplo).

Marreta Transtornada. *Uma marreta banhada em fluidos humanos e enrolada em espinhos foi amaldiçoada 6 vezes, através de 6 sacrifícios humanos, ao longo de 6 rituais de Sangue. Ela foi adorada, admirada e alimentada como um bebê do inferno. Uma arma tática corpo a corpo e de duas mãos. Ela causa 2d10 pontos de dano de impacto mais 2d12 pontos de dano de Sangue e tem crítico 20/x4, mas sempre que você empunha ou ataca com a arma, perde 1d6 PV. Quando faz um acerto crítico com essa arma, o alvo deve fazer um teste de Fortitude (DT For). Se falhar, algum osso na parte atingida se quebra, deixando o alvo fraco até receber cuidados prolongados em uma cena de interlúdio. Se ficar fraco novamente por causa desta arma, em vez disso, o alvo fica debilitado.*



NOME	ELEMENTO	CATEGORIA	ESPAÇOS
Arpão do Pescador	Sangue	III	1
Combustível de Sangue	Sangue	III	1
Marreta Transtornada	Sangue	IV	2

TRANSCENDER COM ITENS

No *Livro de Regras*, Transcender é um poder de classe. No *Sobrevivendo ao Horror*, com a regra opcional NEX & Experiência (p. 98), Transcender passa a ser um ritual que pode ser feito quando se sofre uma alteração causada pelo aumento de NEX. Além disso, com a regra opcional Os Limites da Compreensão Humana (*SaH*, p. 113), é possível Transcender com fontes de rituais (livros, pergaminhos, tapeçarias etc.) para aprendê-los.

Esta nova regra opcional fecha o ciclo, ampliando a prática de Transcender com itens amaldiçoados para adquirir poderes paranormais.



Não é recomendado usar esta regra junto com o poder Transcender do

Livro de Regras, mas é possível usá-la com NEX & Experiência e Os Limites da Compreensão Humana.

1ª Etapa: O Símbolo. Durante uma cena de interlúdio, o personagem deve gastar uma ação para se posicionar em um símbolo de Transcender empunhando o item amaldiçoado e conectar sua mente com o Outro Lado. O jogador deve interpretar seu personagem vivenciando memórias que tenham relação com o item amaldiçoado.

2ª Etapa: A Pergunta. O mestre então assume a cena, misturando as memórias com experiências paranormais relacionadas a entidade do item amaldiçoado. Finalmente, a entidade pressiona o personagem com uma pergunta que deve ser respondida com sinceridade. Não dá para mentir para o Outro Lado. A verdade excruciante e difícil de ser dita deve ser extraída.

AS PERGUNTAS

As perguntas durante o ritual de Transcender devem estar relacionadas com o elemento do item amaldiçoado e, principalmente, com a história do personagem. Além disso, é importante que sejam perguntas difíceis de responder, dolorosas e reveladoras. Não faz sentido perguntar "Quem você mais ama?", quando o personagem já tem um parceiro romântico que todos conhecem.

Veja algumas recomendações de perguntas a seguir:

Sangue. Faça perguntas relacionadas com emoções extremas: "Quem você mais odeia?", "Quem você mais ama?", "Qual atitude do seu grupo causa desprezo em você?".

Conhecimento. Faça perguntas relacionadas com segredos, mentiras, conspirações, arrependimentos: "Em quem você menos confia?", "Quem está escondendo algo dos outros?", "O que você gostaria de esquecer?".

Morte. Faça perguntas relacionadas com indiferença, devoção: "Por quem você se sacrificaria?", "Quem você sacrificaria pelo bem da missão?", "Quem é inferior a você?".

Energia. Faça perguntas relacionadas com caos, transformismo: "O que você mudaria em si mesmo?", "O que você mudaria na sua equipe?", "O que te faria trair seus amigos?".

3ª Etapa: O Símbolo. Com a resposta entregue, o mestre pode encerrar a cena questionando qual poder paranormal o personagem recebe. Ainda é necessário atender os pré-requisitos do poder escolhido e o poder deve ser do mesmo elemento do item amaldiçoado. No fim do Transcender, o item perde seus efeitos e se torna mundano. Só é possível receber 1 poder paranormal através de itens amaldiçoados a cada intervalo de NEX, conforme a tabela abaixo.

LIMITE DE PODERES PARANORMAIS (POR ITENS)

Intervalo de NEX	Limite de Poderes
0-25%	1
26-50%	2
51-75%	3
76-99%	4

Com essa regra, o personagem terá menos poderes paranormais, mas terá um total de poderes maior.



RETER RITUAL

ORDEM PARANORMAL **RPG** é envolto em mistérios envolvendo rituais e suas respectivas simbologias, mas os conhecedores do Outro Lado têm uma certeza: quem manipula os rituais, manipula a Realidade.

Uma vez que aceitemos esse fato, só nos resta ampliar nossos estudos e encontrar novas formas de abordar os rituais. Nesta regra opcional, a duração dos rituais sofre uma transformação intensa.

Livro de Regras

Se estiver usando as regras de rituais do *Livro de Regras*, esta regra opcional acrescenta a duração retida.

Retida. Quando conjura um ritual com duração cena, pode mudar a duração para retida como ação livre ou reação. Você retém os PE, reduzindo eles do seu valor atual e máximo. Enquanto você mantiver os PE retidos, o ritual permanecerá funcionando. Você está usando suas energias naturais e sobrenaturais para abrir sua comunicação com o Outro Lado e manter o fluxo a partir dela aberto. Entretanto, sempre que reter um ritual, você perde 1 SAN — manter seu pedido para o Outro Lado cobra seu preço.

Você pode deixar de reter o ritual a qualquer momento como uma ação livre ou reação, recuperando os PE máximos retidos, mas não os atuais. Estes são recuperados normalmente (com descanso, itens etc.).

Alternativamente, no seu turno, você pode gastar uma ação padrão para fazer um teste de Ocultismo (DT 20 +

o custo em PE do ritual). Se passar, deixa de reter o ritual com calma e recupera tanto os PE máximos quanto os atuais retidos. Se falhar, recupera apenas os PE máximos.

- ◆ *Duração dos Efeitos.* Se o efeito do ritual durava pela cena, agora ele vai durar até você deixar de reter o ritual.
- ◆ *Duração em Inimigos.* Se o efeito do seu ritual está afetando negativamente um alvo, você precisa mantê-lo na linha de efeito (*OPRPG*, p. 120) para afetá-lo. Se ele sair da sua linha de efeito, o ritual deixa de fazer efeito. Você ainda pode reter o ritual — ele continuará afetando o alvo, mas não causará nenhum efeito até que ele entre em sua linha de efeito novamente.
- ◆ *Redução de Duração.* Qualquer efeito que reduza a duração cena passa a afetar a duração retida. Por exemplo, se passar em um teste de resistência reduz a duração de cena para 1 rodada, também reduz a duração retida para 1 rodada. Quando a duração acabar, o conjurador recupera os PE máximos, mas não os atuais.
- ◆ *Demais Efeitos.* O mestre pode adequar qualquer outro efeito relacionado a duração cena para a duração retida como achar melhor para a experiência da mesa. Um efeito que dobra a duração de um ritual, por exemplo, não faz sentido na duração retida, mas pode compensar o conjurador fornecendo outro efeito (como diminuir o custo do ritual em -1 PE, cumulativo com outras reduções de custo).

- *Quantidade de Rituais Retidos.* Você pode reter quantos rituais quiser, mas continua restrito ao limite de PE para determinar quantos pontos de esforço pode gastar por turno ao conjurar um ritual retido. PE retidos em rituais não contam para o limite de PE, só contam no momento da conjuração, quando são gastos.
- *Perdendo o Foco.* Certas condições (como atordoado, exausto e pasmo) e efeitos perturbam sua mente — você perde o foco e deixa de reter todos os rituais imediatamente (recuperando os PE máximos, mas não os atuais). Vale destacar que ficar inconsciente não impede a mente do conjurador de continuar se comunicando com o Outro Lado. É possível dormir enquanto retém rituais.

Exemplo: um ocultista com 20 PE (máximos/atuais) conjura Amaldiçoar Arma discente, mudando a duração para retida. Ele retém 3 PE (máximos/atuais), ficando com 17 PE para usar (17/17 PE). Enquanto mantiver os 3 PE retidos, a arma continuará amaldiçoada. Quando deixar de reter o ritual como uma reação, vai recuperar 3 PE máximos (voltando a ter 20 PE máximos), mas permanecerá com 17 PE atuais (20/17 PE).

Ele pode descansar, digamos, para recuperar PE e voltar a ter 20 PE atuais (20/20 PE). Alternativamente, no seu turno, pode gastar uma ação padrão para fazer um teste de Ocultismo (DT 23). Se passar, deixa de reter o ritual com calma e recupera os PE máximos e atuais (fica com 20/20 PE). Se falhar, recupera apenas os PE máximos (fica com 20/17 PE).

Sobrevivendo ao Horror

Se estiver usando as regras de Conjuração Complexa (*SaH*, p. 114), esta regra opcional acrescenta a duração retida como descrito para o *Livro de Regras* e reformula o texto de Preparando Rituais (*SaH*, p. 117) para a descrição a seguir:

É possível para um personagem efetuar as etapas de conjuração de um ritual e armazenar seu efeito para ser liberado posteriormente, quando necessário. Isso pode ser feito com qualquer ritual de duração retida. Para preparar um ritual dessa forma, o conjurador executa todas as etapas mas, em vez de resolver o efeito do ritual, o armazena em seu próprio corpo, retendo-o como descrito na duração. No momento que preferir, ele pode usar uma ação livre ou reação e "liberar" o efeito do ritual (resolva os efeitos como se ele estivesse sendo conjurado normalmente no momento). Um personagem pode preparar qualquer quantidade de rituais dessa forma, mas precisa ter, pelo menos, uma tatuagem de cada ritual que vai manter retido. 

REGRAS OPCIONAIS

Como descrito em *Sobrevivendo ao Horror* (p. 98), esta seção traz mecânicas que as substituem ou transformam as regras padrões do jogo. São como "mods" oficiais que existem para oferecer alternativas de jogo, ampliando as possibilidades de diversão para os mais diversos grupos com suas preferências específicas. É importante deixar claro que apesar dos elementos narrativos serem canônicos no universo, as regras opcionais são exatamente isso — opcionais! Use-as apenas se quiser e se todos na mesa se sentirem confortáveis com isso.

OS TRÊS ATOS DO

HEXATOMBE



POR KAREN SOARELE



O RPG é a forma mais caótica que existe de se contar uma história.

É, também, a mais sincera, realista e visceral. Isso porque, embora o mestre proponha a história, cabe aos jogadores reagirem conforme sua própria perspectiva. Eles não são apenas atores interpretando papéis predeterminados: são também roteiristas das falas e ações de seus personagens. Com tanta gente escrevendo uma mesma história, era de se esperar um resultado maluco, com uma narrativa sem pé nem cabeça. Porém, o que acontece é o exato oposto. O *Hexatombe* é a prova disso: tudo o que acontece nos dez episódios da stream se encaixa perfeitamente em uma famosa estrutura literária.

Aqui é Karen Soarele, autora de *O Espreitador e Outras Histórias*, *Vendeta Oculta* e diversos outros livros, editora-chefe da Jambô e Mestra em Letras pela PUCRS, e vou analisar o *Hexatombe* à luz da Jornada do Herói.

A JORNADA DO HERÓI

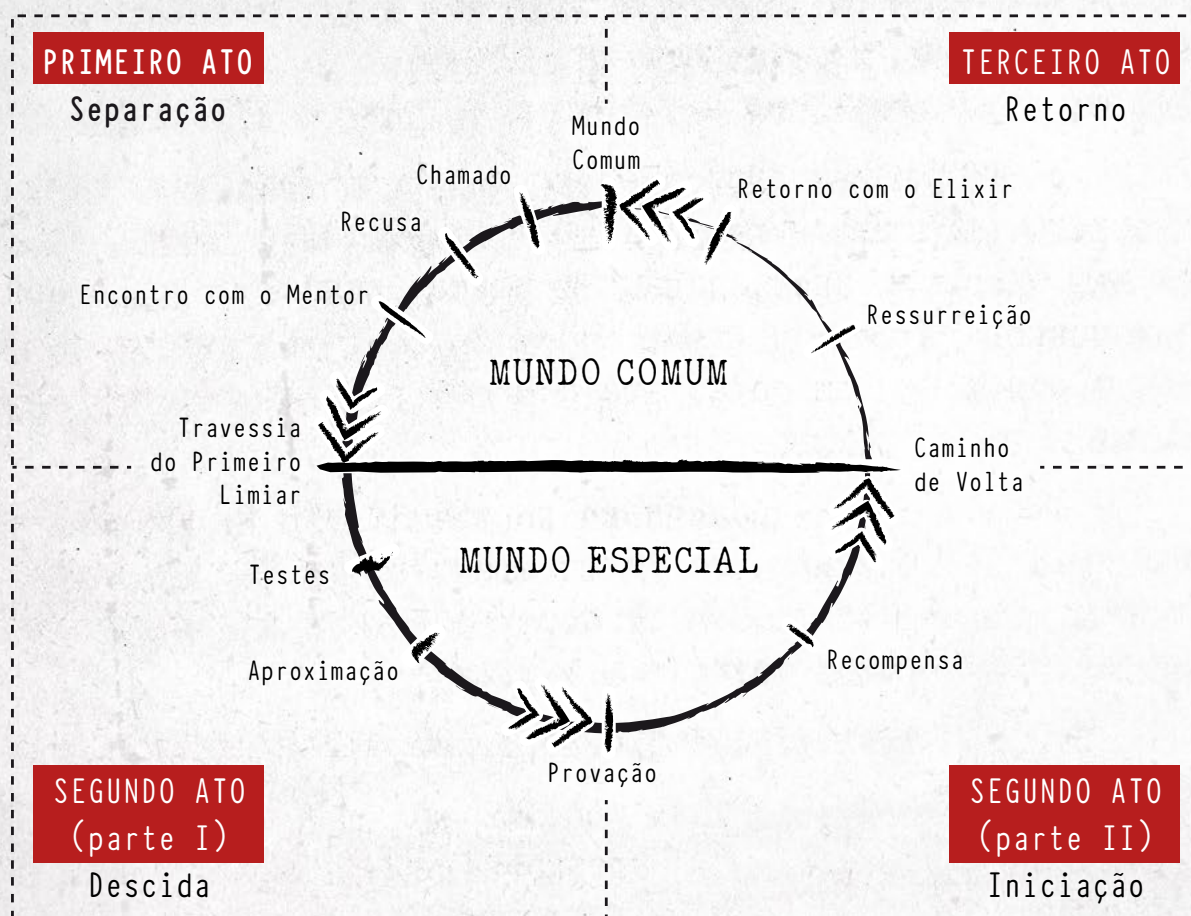
A jornada do herói é uma estrutura desenvolvida por Joseph Campbell, escritor e professor norte-americano falecido em 1987, com base em incontáveis narrativas do folclore mundial. Depois, foi usada por Christopher Vogler para analisar filmes de Hollywood, e acabou se tornando padrão em diversos estúdios de cinema. Porém, a jornada não foi criada como regra a ser seguida, mas sim como uma forma de estudar histórias já existentes e melhor compreender a maneira com que os seres humanos transformam seus medos e desejos em narrativas empolgantes, que ressoam com outras pessoas. E, por estar intrinsecamente relacionada à psiquê humana, os elementos da jornada do herói muitas vezes surgem espontaneamente nas boas histórias. O que inclui o *Hexatombe*!

A estrutura da jornada do herói envolve três atos. No primeiro, é apresentado o herói (ou heróis) e o desafio a ser superado. O segundo ato é o mais longo — nele, os heróis mergulham no universo da aventura, aprendem suas regras, fazem

aliados e são testados inúmeras vezes. Por fim, no terceiro ato passam por uma espécie de ressurreição, que lhes traz uma nova compreensão sobre si mesmos e sobre o universo, e o poder de lidar com problemas que antes pareciam insolúveis.

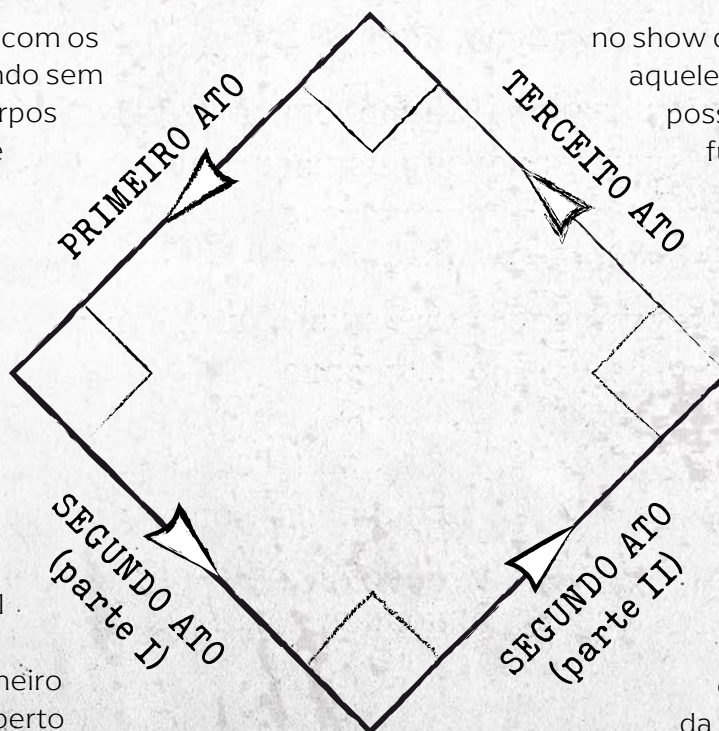
A estrutura ainda prevê três limiares: cenas grandiosas nas quais vida e morte estão em jogo. Para cada um deles, deve haver preparação e expectativa, e a passagem por cada limiar traz uma nova configuração da trama e um novo objetivo. Embora a jornada do herói seja tradicionalmente representada de forma circular, gosto da representação em forma de losango, pois evidencia a mudança nos rumos da história nesses pontos de virada. Há uma cena dessas em cada mudança de ato e uma bem no meio da história.

Ao longo de toda a jornada, para derrotar as ameaças externas (como vilões), os heróis precisam confrontar seus problemas internos, superar suas próprias limitações e renascer para um novo mundo. Aqueles que tiverem aprendido a lição, sairão vitoriosos. Para os que não aprenderem, resta apenas a morte.



OS TRÊS ATOS DO HEXATOMBE

O **ato 1** começa com os agentes acordando sem memória nos corpos dos assassinos e estabelece o grande desafio a ser enfrentado: o Hexatombe. Eles recebem informações preliminares a respeito do ritual e são apresentados a alguns dos participantes. Ao final do ato, temos a travessia do primeiro limiar: o portal aberto



no show do Psikolera. Até aquele momento, era possível desistir — fugir, se esconder, olhar para outro lado —, porém, de repente os agentes são obrigados a decidir se irão aceitar a missão. Uma vez que pulam no portal, não há mais volta. Foram engolidos pela aventura e estão na barriga da baleia.

O **ato 2** se passa ao longo de cinco dias do Hexatombe. Nesse período, os heróis se familiarizam com os pormenores do ritual, incluindo as intenções da Coroa de Espinhos e as regras que impedem os sacrifícios de morrerem de dia. Além disso, descobrem quem é cada um dos membros das equipes adversárias e fazem o que a jornada do herói resume como “Testes, aliados e inimigos”: aliam-se com o time dos Psikolera e com personagens avulsos como Cristino, Giovanni e Pomba, investigam e traem os Couraças e veem-se em inevitável rota de colisão com os Vampiros.

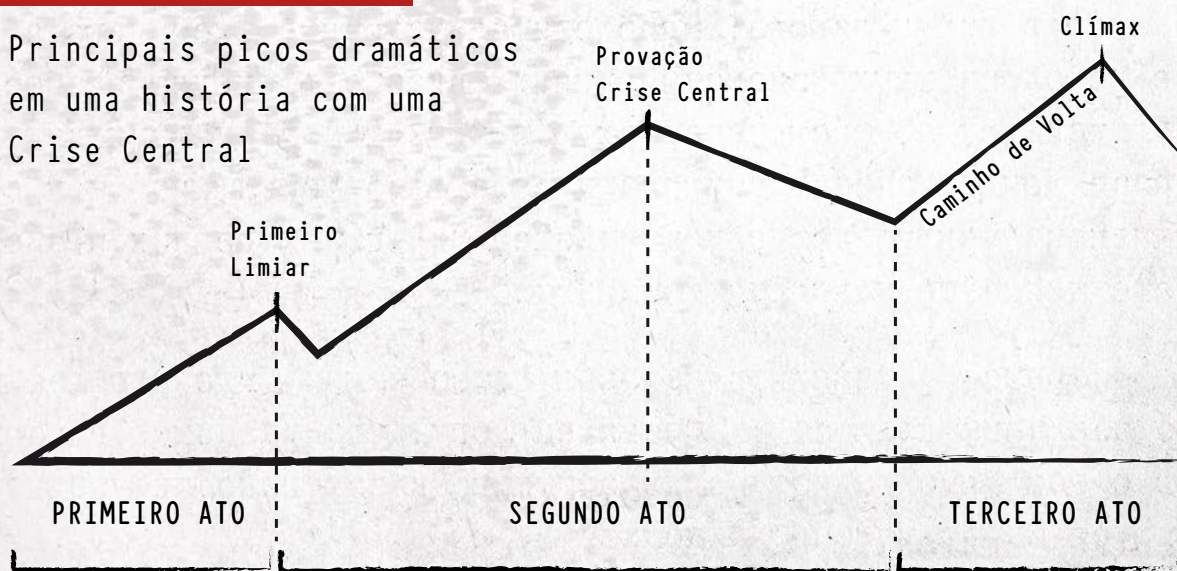
Bem no meio do ato 2 — no terceiro dia do Hexatombe — acontece mais um ponto de virada: a guerra entre os Couraças e o Psikolera. Compelidos a escolher um lado, os agentes enfrentam seu primeiro confronto em grande escala, que se complica ainda mais com o ataque dos Vampiros. Ou seja, foi um momento grandioso envolvendo todas as equipes que ainda estavam no jogo, em que a única certeza era de que muitos morreriam. Na jornada

do herói, esse momento de grande crise é chamado de provação, e nele a morte tem um papel fundamental. É normal que os heróis conquistem uma vitória parcial neste momento, ao custo de uma perda profunda. Em *Hexatombe*, a vitória foi manter Henri vivo e a equipe dentro do jogo. A perda foi a morte de Dalmo.

Ao final do ato 2 temos o clímax da história: quando os agentes atacam a catedral dos Vampiros. Nesse momento, não existe defender a base. Não existe esconder o próprio sacrifício ou guardar forças para depois. É hora do tudo ou nada. Os agentes vão todos juntos, levam todos os aliados que conquistaram e, mais importante, usam tudo o que aprenderam até aquele momento — um aprendizado representado pelas novas habilidades dos assassinos e pelas memórias recuperadas dos agentes. Segundo a jornada do herói, apenas os personagens que aprenderam a lição sobrevivem para receber as recompensas no **ato 3**. E, como os dados não mentem, vemos que o mesmo princípio se aplica ao RPG.

CRISE CENTRAL

Principais picos dramáticos em uma história com uma Crise Central



Fonte dos diagramas: *A Jornada do Escritor* (Christopher Vogler)

ALICÃO DO HEXATOMBE

O Hexatombe em si é um ritual diabólico que não visa ensinar lições. Por outro lado, a história narrada por Cellbit nas streams possui um tema específico e um convite à reflexão: ela fala sobre o equilíbrio entre corpo e mente.

Logo no início, antes mesmo de conhecerem as regras do Hexatombe, os heróis são apresentados ao seu próprio dilema: suas mentes de agentes da Ordem habitam os corpos de assassinos, e agora eles não sabem ao certo quem são. Contudo, era essencial se submeterem ao ritual de mudança de corpos. Além da necessidade de um disfarce, Agatha informa que os antigos corpos dos agentes não seriam poderosos o suficiente para a missão.

Assim, desde o princípio há um conflito entre a mente, que porta as memórias, e o corpo, que carrega as cicatrizes. E apenas vencerão as ameaças externas os heróis que alcançarem o equilíbrio interno.

Ao longo da história, os agentes vão recuperando parte de suas memórias ao mesmo tempo em que se aperfeiçoam no uso das habilidades letais dos assassinos. Se fosse um filme, seria um aprendizado apenas dos heróis. Como é RPG, os próprios jogadores foram crescendo e se desenvolvendo junto, cada qual descobrindo os traços mais íntimos e dominando as habilidades mecânicas de seu próprio personagem. Sobreviveram os que melhor atingiram o equilíbrio.

O DESTINO DOS AGENTES

Cada personagem vivenciou o Hexatombe à sua própria maneira, e iremos analisá-los um a um:

Aguiar (Jasper) foi o primeiro a vestir a máscara de assassino. Esse foi um momento marcante, principalmente porque o jogador estava com medo de não conseguir retirá-la depois. A indecisão de Cereaw, naturalmente transferida a Aguiar, quase custou a vida do personagem prematuramente, no confronto contra Sabara. Ao vesti-la, no entanto, Cereaw viu o poder real de seu personagem, que era um dos mais fracos sem a máscara, mas um dos mais fortes com ela. Depois disso, dominou suas habilidades e se tornou um combatente supremo. Contudo, a confiança excessiva em suas habilidades de assassino o deixou demasiado heroico — ou imprudente. Na luta contra os Vampiros, não hesitou em aceitar a intenção de Raziél, assinando sua própria sentença de morte. Apesar disso, não foi derrotado pelo inimigo. Foi abatido por uma colega de

time após sofrer exatamente o que temia: perdeu o controle de si mesmo perante os desígnios da máscara de Mutilador Noturno. Lutou assustadoramente bem. Morreu por sua sede de sangue.

Dalmo (Tuco) viveu o oposto. Embora fosse um dos personagens mais resistentes, feito para a “trocação pura”, ao longo da temporada o jogador Abelha priorizou os princípios do agente Tuco e buscou evitar conflitos. Todos os combates de que participou foram reativos: os inimigos vieram até ele. E, nos preparativos para a guerra entre Couraças e Psikolera, optou por permanecer no local onde se esperava que a ação seria menor. Ironicamente, essa aversão ao conflito o colocou justo no local mais perigoso: o circo mal protegido onde não um, mas dois sacrifícios eram presas fáceis para os Vampiros. Mesmo durante o combate mortal, Dalmo nunca se entregou à agressividade do seu corpo de assassino.

E sua postura defensiva, desproporcionalmente alinhada à mente de agente da Ordem, acabou custando sua vida.

Jae-Yoon (Maria) passou por um conflito interno ainda mais intenso. Seu corpo de assassino se especializou em ser autossuficiente. Sua habilidade Zona dos Sussurros poderia ser a diferença entre vida e morte... porém, isso requeria que tivesse o desprendimento de ir à Catedral antes do combate final contra os Vampiros, sozinho. Contudo, falou mais alto a personalidade da agente Maria, acostumada a seguir uma líder antiga, e atualmente em busca de um líder novo. Sabendo dos riscos, Bagi preferiu manter a personagem junto ao grupo, o que a fez iniciar o combate sem seu maior bônus. Preciso gastar três rodadas criando a Zona dos Sussurros, o que se mostrou tempo demais. Quando finalmente estava pronta para atacar, Raziel já havia se livrado da guerra de intenções, e Jae foi seu alvo mais óbvio. Assim, por ser fiel demais à mente de agente em detrimento do corpo de assassino, se tornou mais uma vítima do Hexatombe.

Labirinto (Remi) não é o tipo de personagem que se esperava assumir uma posição de liderança, mas o jogador se permitiu guiar pela personalidade do agente Remi, tornando-se uma espécie de líder do grupo. Por outro lado, o assassino sabia realizar rituais de todos os cinco elementos, e fez excelente uso deles tanto dentro de combate (como quando usou as intenções

de Jasper para derrotar Elvira) quanto fora (quando fez um ritual de morte para descobrir o paradeiro de Pomba). Caligrafo usou as regras para fundamentar seu roleplay e usou o roleplay para legitimar as regras. E, no fatídico combate contra os Vampiros, a máscara sorridente encobria o rosto infeliz quando priorizou curar Eloy em vez de Maria — mesmo em meio à carnificina, não faltou com sua palavra de agente da Ordem para com Lena. Ao mesmo tempo em que cumpriu a promessa de proteger Eloy, foi arrogante ao pensar que poderia salvar os dois, um traço de personalidade de Remi. Assim, Caligrafo aplicou a força do assassino de modo a realçar um defeito do agente. Encontrou o equilíbrio entre corpo e mente. Sobreviveu ao Hexatombe.

Kemi (Lena) evoluiu muito ao longo da temporada. Começou assustada, atirando de qualquer jeito em tudo o que se movesse. E terminou ainda atirando, mas com disparos precisos, contra alvos escolhidos cuidadosamente, para proteger aquilo que acreditava. A melhor demonstração disso foi sua relação com Pomba. A primeira vez que o vê, Kemi atira em Pomba, mesmo ele estando sozinho, assustado e ferido. Como se não fosse suficiente, ainda insiste com seus colegas para expulsá-lo da casa, pois não queria ter que alimentá-lo. Porém, com o passar do tempo, ela evolui tanto como assassina — dominando suas habilidades de sniper — quanto como agente — deixando florescer o instinto maternal de Lena. E, no episódio final,





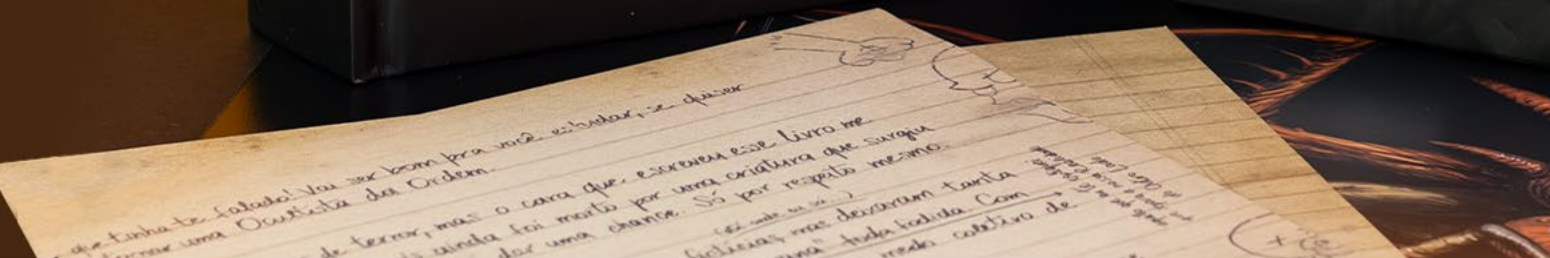
RPG: UMA CRIAÇÃO COMPARTILHADA

quando atira em Pomba uma última vez, o significado é completamente diferente. Faz não por medo, mas para evitar que ele fosse o responsável por tirar a própria vida. Beamom usou a arma da assassina para defender um princípio da agente.

Henri (Juan) é diferente dos demais. Como não passou pelo ritual de troca de corpos, não sofre de um dilema interno. Por outro lado, seu objetivo é claro: Henri não quer morrer. Ao contrário de personagens heroicos, que se sacrificariam por uma causa nobre, Henri coloca a si mesmo como prioridade. Mais do que isso, tendo passado a vida inteira sendo controlado, deseja ter o mínimo de poder sobre o próprio destino. Algo difícil, considerando que carrega o Estigma do sacrifício. Mas Bastet defende o desejo de seu personagem do início ao fim: evita conflitos quando possível, parte para a violência quando não há outra opção. No circo, sobrevive quase que por milagre, mas sobrevive. Na catedral, dá o último golpe. Por fim, tendo escolhido seu novo nome, Juan, e mantendo-se leal ao próprio egoísmo, termina por conquistar a sonhada liberdade.

Existe um fenômeno da natureza chamado de emergência. O termo não vem de uma situação crítica de urgência (em inglês, “emergency”), mas sim do ato de emergir, surgir, manifestar-se (em inglês, “emergence”). O fenômeno diz que, a partir de uma profusão de interações simples, como as sinapses entre neurônios, é possível emergir um sistema complexo, como a consciência humana — algo inexplicável pela ciência. Da mesma forma, o RPG é uma história emergente: embora o conceito da stream, suas regras e enredo original tenham sido criadas por Cellbit e equipe, a real história do *Hexatombe* apenas se concretiza quando os jogadores assumem o papel de personagens e contribuem com suas próprias interpretações e atitudes. O que surge no final é mais do que o originalmente planejado por Cellbit. Surge o inesperado, o chocante, o profundo. Algo capaz de transformar os personagens, os jogadores e até a audiência. Da criação compartilhada, emerge Arte.

Sendo a arte um reflexo dos anseios humanos, é natural que os elementos da jornada do herói estejam presentes. E, quando os personagens chegam ao ato 3 e precisam decidir se concluem ou não o ritual, eles já concluíram seu arco de renascimento e transformação. Estão prontos para o Hexatombe. 



Agora é sua vez de enfrentar o Medo!

JAMBOEDITORA.COM.BR

A VOLANTE E O CANGACEIRO

Entre os seis grupos que disputaram o Hexatombe de 2023, a Equipe Transtornados destacava-se por sua composição mista entre ocultistas veteranos e meros substitutos de última hora. Sua ruína começou na segunda noite: com o sacrifício tendo sido morto por Kemi e a morte prematura de Mosto, a estrutura do grupo colapsou. A dissolução foi inevitável, seguida por uma trilha de baixas que só terminou no último dia, com o suspiro final de Giovanni e Cristino. Entretanto, nem todos os membros da equipe eram, de fato, Transtornados. Para entender as particularidades dessa dupla de desgarrados, veja o conteúdo extra sobre cada um nas próximas páginas.

Por Guilherme Dei Svaldi, Miguel Souza e Stefano P.

CLEO BRISA

Uma jovem investigadora cuja sede de justiça a mergulhou em uma sucessão de tragédias e horrores no ritual do Hexatombe.

Profissional dedicada da Polícia Civil de Inquisidor do Vale, região no norte do Paraná, Cleo nutria uma profunda desconfiança sobre o delegado Jonas Aguiar. Com o tempo, descobriu a sombria verdade: seu superior era o Mutilador Noturno, assassino em série que ela passou a investigar de forma clandestina.

Sua busca a levou ao The Monica Club, em São Paulo, onde o destino a condenou. Em vez de prender seu alvo, foi capturada por Mosto

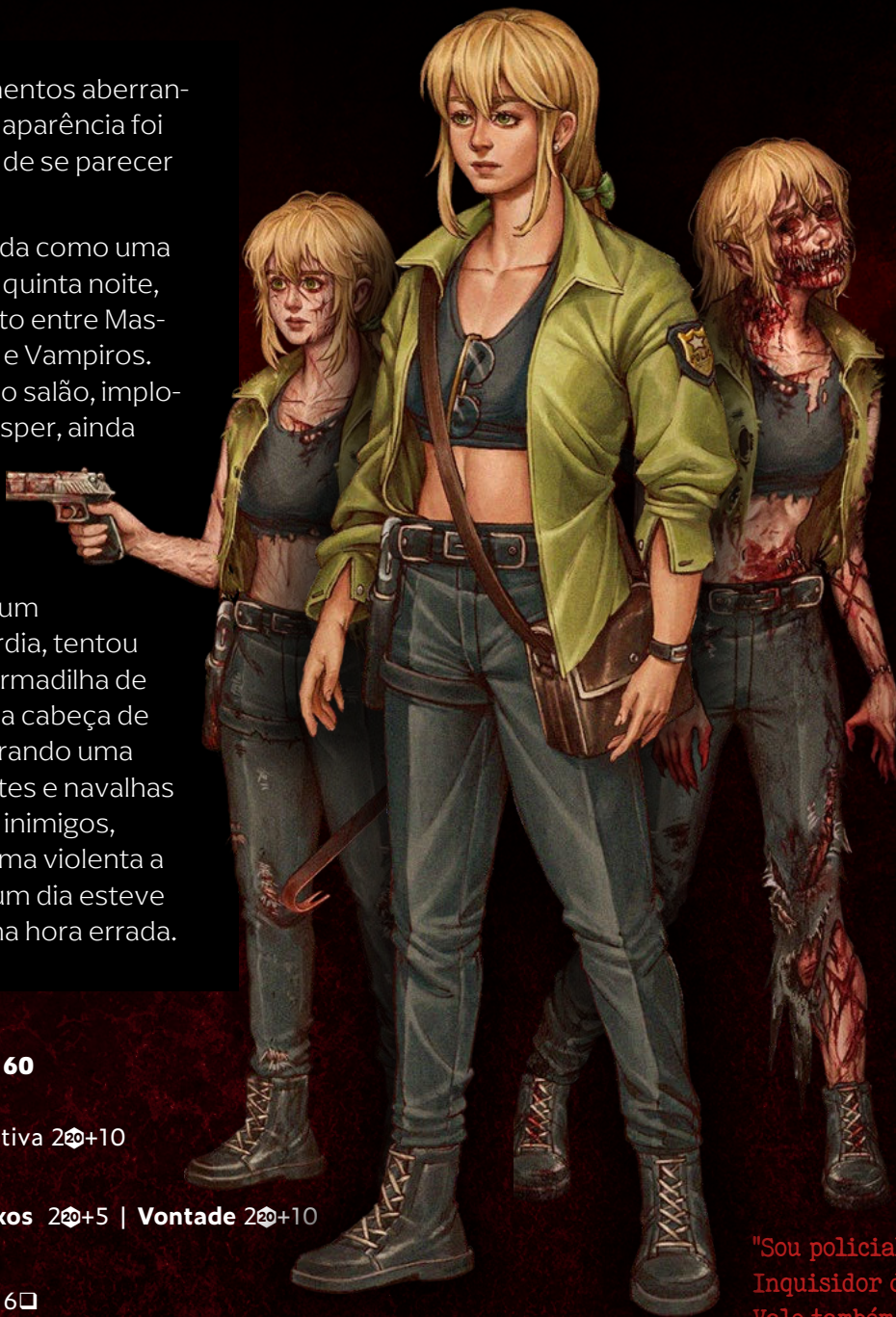
e jogada à força em um portal para completar a equipe dos Transtornados, ocupando a vaga deixada pela morte do cultista Carrara.

Ao cruzar para a dimensão do Hexatombe, o instinto de sobrevivência da policial falou mais alto. Ela fugiu dos Transtornados e se escondeu na isolada Casa de Taipa. Durante o terceiro dia, foi encontrada por Aguiar e Jae em estado deplorável, ferida e visivelmente abalada. Sem entender que o Aguiar à sua frente não era o assassino que procurava, Cleo recusou qualquer ajuda e escapou dos dois, dando como último sinal de vida um grito ecoando à distância.

Seu destino foi selado logo mais, ao ser capturada pelos Vampiros e feita de cobaia na Igreja Antiga, sujeita a

torturas e experimentos aberrantes de Velisar. Sua aparência foi distorcida a ponto de se parecer com as criaturas.

Cleo foi apresentada como uma visão de horror na quinta noite, durante o confronto entre Mascarados, Psikolera e Vampiros. Perambulando pelo salão, implorava por ajuda a Jasper, ainda confundindo o agente com Aguiar. A tragédia chegou ao ápice quando Remi, em um gesto de misericórdia, tentou matá-la. A última armadilha de Velisar foi ativada: a cabeça de Cleo explodiu, liberando uma rajada letal de dentes e navalhas que feriu aliados e inimigos, encerrando de forma violenta a vida daquela que um dia esteve no lugar errado e na hora errada.



PESSOA ♦ MÉDIA ♦ VD 60

SENTIDOS

Percepção 2²⁰+5 | Iniciativa 2²⁰+10

DEFESA 20

Fortitude 2²⁰+5 | Reflexos 2²⁰+5 | Vontade 2²⁰+10

PV 80 | Machucado 40

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2	INT 2	VIG 2
FOR 2	PRE 2	

PERÍCIAS Atletismo 2²⁰+5, Crime 2²⁰+5, Intuição 2²⁰+10, Investigação 2²⁰+10, Tática 2²⁰+5

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PISTOLA À distância x2 ✨ CURTO

Teste 2²⁰+10, crítico 18

Dano 1d12+10 balístico

PADRÃO ♦ AGREDIR

PÉ DE CABRA Corpo a corpo x2

Teste 2²⁰+10

Dano 1d8+10 impacto

COMPLETA ♦ EMPURRAR E ATIRAR

Cleo usa seu pé de cabra para empurrar um alvo 3 metros (2 quadrados) para longe de si (Fortitude DT 20 evita) e atira com sua pistola. Se tiver conseguido empurrar o alvo, Cleo recebe +²⁰ no ataque e, se acertar, causa +1d12 pontos de dano.

"Sou policial de Inquisidor do Vale também."

CRISTINO

Cristino, um homem enigmático, traido como um verdadeiro cangaceiro de outras épocas. O único participante que não cruzou um portal de tributo, tendo chegado à região da Coroa de Espinhos a pé.

Embora vinculado ao mesmo sacrifício dos Transtornados durante o Hexatombe, Cristino demonstrava total indiferença à competição e a seus companheiros, agindo de forma independente para cumprir uma promessa que seu irmão, que já havia tentado retornar à região no passado, não foi capaz de realizar.

Seu foco inicial era caçar o Quibungo. Pragmático, Cristino não hesitou em bater à porta da Mansão Abandonada para pedir a colaboração de Maria e Remi quando percebeu que disparos comuns não incapacitariam o monstro, oferecendo em troca sua ajuda futura e uma lâmparina que serviria como sinalizador para convocá-lo.

A caçada ocorreu ao anoitecer, quando Cristino coordenou uma emboscada usando lâmparinas como iscas para atrair a criatura. Após Labirinto forçar um ritual de Energia e Cristino disparar contra barris explosivos, o Quibungo foi finalmente derrubado. De forma fria e metódica, o cangaceiro abriu o corpo do monstro para recuperar um pequeno medalhão reluzente com o símbolo de Tenebris, composto por triângulos e círculos, que imediatamente fixou ao peito com um sorriso eufórico. Após o sucesso, entregou seu lampião à dupla, prometendo auxílio quando o acendessem, e desapareceu na caatinga.

Sua natureza implacável revelou-se novamente no terceiro dia, quando sequestrou o jovem Pomba e o levou às profundezas de um bunker. Lá, diante de uma porta macabra que exigia um sacrifício, começou a dilacerar o rapaz lentamente. Diante da intervenção de Aguiar e seu grupo, Cristino ofereceu um ultimato cruel: a vida de Pomba seria poupada se outra pessoa fosse posta em seu lugar até a meia-noite. Quando o grupo entregou Caíto, sacrifício dos Psikolera, Cristino desembainhou sua peixeira e realizou o sacrifício ali mesmo, sem hesitar.

Fiel à sua palavra, o cangaceiro atendeu o chamado pelos Mascarados na Igreja de Sangue. Escalou as paredes da capela, flanqueou a vampira Alvira a partir do teto e espalhou fogo pelo salão com suas lâmparinas. Após acertar um tiro na mandíbula de Alvira e descer por uma corda, ele avançou calmamente até Raziel, o sacrifício adversário, e decepou seu braço, retirando-se logo em seguida por considerar sua dívida quitada.

Sua sina foi selada na arena do combate final, onde ele aguardava o número de participantes cair para seis. Convencido a ajudar na derrota de Argano, acabou imobilizado pelas correntes do oponente. Em uma reviravolta sangrenta, Juan, movido por motivações que contrastavam com as do cangaceiro, utilizou o ritual Descarnar para remover a pele de Cristino, matando-o diante de todos.

"Odeio gente barulhenta."

PESSOA ♦ MÉDIA ♦ VD 180

SENTIDOS

Percepção 2²⁰+5 | Iniciativa 2²⁰+15

DEFESA 36

Fortitude 3²⁰+15

Reflexos 3²⁰+15

Vontade 2²⁰+10

PV 240 | Machucado 120

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 3	INT 2	VIG 3
FOR 3	PRE 2	

PERÍCIAS Atletismo 3²⁰+15, Furtividade 3²⁰+15, Medicina 2²⁰+15, Sobrevivência 2²⁰+15

COMBINAÇÃO CRUEL Em vez do normal, Cristino pode fazer dois ataques por rodada combinando tipos de ataques diferentes. Por exemplo, pode fazer um disparo com sua espingarda e um golpe com a coronha da mesma.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PEIXEIRA Corpo a corpo x2

Teste 3²⁰+20, crítico 19

Dano 3d8+30 corte

PADRÃO ♦ AGREDIR

CORONHA DA ESPINGARDA

Corpo a corpo x2

Teste 3²⁰+20, crítico x3

Dano 3d6+30 perfuração

PADRÃO ♦ AGREDIR

ESPINGARDA À distância x2 ✨ **CURTO**

Teste 3²⁰+20, crítico x3

Dano 4d6+30 balístico

PADRÃO ♦ LUZERNAS

Cristino posiciona uma lamparina, iluminando em alcance curto com sua luz bruxuleante. Qualquer ser iluminado pelo item é automaticamente percebido por Cristino, independente da distância entre eles. Além disso, se Cristino atirar na lamparina, faz ela explodir. Todos os seres em alcance curto dela sofrem 6d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos DT 28 reduz à metade e evita a condição).

COMPLETA ♦ EMBOSCADA DO CANGAÇO

Cristino fica escondido, esperando seus inimigos se aproximarem. Eles têm direito a um teste de Percepção (DT 30). Se nenhum deles passar, Cristino faz dois disparos com a espingarda, então salta do esconderijo e golpeia com a coronha da arma, fazendo um total de três ataques na mesma ação. Os alvos desses ataques ficam desprevenidos (-5 na Defesa e -1d20 em Reflexos) e não podem usar reações (como esquiva ou bloqueio).

MURAL DOS AGENTES

A cada pacote, escolheremos
fanarts, cosplays, textos e nomes dos
agentes para serem publicados aqui.

Para ter chance de aparecer aqui,
mande seu material no chat exclusivo
no Discord da Jambô!



A SEGUIR

